VERSION 13

SONY

Vegas™ Pro

Manual del usuario

Revisión: 8 de abril de 2014

Sony Creative Software Inc.
8215 Greenway Blvd.
Suite 400
Middleton, WI 53562
USA

Tabla de contenido

Tabla de contenido 3

Introducción 15

- Asistencia técnica 16
- Acerca de Vegas Pro 16
- Tutoriales interactivos 16

La ventana de Vegas Pro 17

- barra de herramientas principal 18
- Herramienta de edición 19
- Visualización del tiempo 23
- Lista de pistas 25
- Arrastre 25
- Escala de tiempo 28
- Barra de marcadores 29
- Barra de herramientas de transporte y escala de tiempo 30
- Visualización de la barra de estado 34

Área de anclaje de ventanas y anclaje de ventanas flotantes 35

- Ventana del explorador 37
- Ventana de la recortadora 39
- Ventana de bus del master 41
- Ventana de vista previa de vídeo 41
- Ventana de medios de proyecto 42
- Ventana Editar detalles 42
- Ventana Transiciones 44
- Ventana de efectos de vídeo 45
- Ventana de generadores de medios 46
- Ventana Compositores 47
- La ventana Administrador de plugins 47
- Ventana de campos de vídeo 48

Ventana del panoramizador surround 49
La ventana del administrador de medios 50
Ventana del explorador de XDCAM 50
Ventana de la mesa de mezclas 52
La ventana del explorador de dispositivos 52
Medidores de volumen 53
Trabajo con proyectos 57
Creación de nuevos proyectos 57
Configuración de propiedades de proyecto 57
Apertura de proyectos o archivos de medios 68
Creación de proyectos rotados 72
Anidamiento de proyectos 75
Apertura de proyectos recientes 77
Almacenamiento de proyectos 77
Almacenamiento automático de proyectos 77
Almacenamiento y cambio de nombre de proyectos (Guardar como) 78
Referencias a proyectos en archivos renderizados 79
Compartir un proyecto en línea 81
Carga de películas en YouTube 81
Importación y exportación de proyectos 83
Importación y exportación de archivos AAF 85
Archivado de proyectos 88
Trabajo con vídeo P2 88
Exportación de películas a PSP™ 90
Listas de decisiones de edición 92
Cierre de proyectos 93
Salida de la aplicación Vegas Pro 93
Adición, gestión y organización de medios 95
Uso de la ventana de medios de proyecto 95
Visualización de archivos de medios en vista previa 103
Adición de archivos de medios a un proyecto 104

Adición de archivos PSD con capas a la escala de tiempo 111
Creación de presentaciones de diapositivas con imágenes 112
Importación de medios desde archivos de proyecto 114
Importación de archivos de Broadcast Wave Format 115
Importación de vídeo desde una cámara de DVD 117
Edición de vídeos desde XDCAM Station con StreamChase 118
Uso del explorador de dispositivos 120
Creación de archivos de proxy para la edición de alta definición 123
Uso de efectos HitFilm 124
Clasificación de medios mediante contenedores 125
Visualización o cambio de propiedades de archivos de medios 127
Grabación de audio 133
Metrónomo 139
Captura de vídeo 140
Captura desde tarjetas SDI 142
Preferencias de captura 146
Captura de clips HDV 151
Conversión de vídeo a 24p 152
Extracción de audio desde CD 153
Obtención de información del CD 155
Obtención de medios desde Internet 155
Edición de eventos en la escala de tiempo 157
Inserción de eventos vacíos 157
Inserción de tiempo 157
Creación de selecciones y colocación del cursor 158
Movimiento de eventos 163
Crossfades automáticos 164
Habilitar ajuste 166
Cuantizar a fotogramas 170
Corte, copia y pegado de eventos 170
Eliminación de eventos 176

Recorte de eventos 178
Expansión posterior a la edición 180
División de eventos 182
Colocación de eventos en orden aleatorio 183
Uso de la recortadora 184
Ajuste de la duración de un evento 193
Modo de edición expandido 197
Deslizamiento y desplazamiento de eventos 200
Reparación de desplazamientos de sincronización de audio o vídeo 202
Envolventes de eventos 203
Estabilizar clips de vídeo 208
Inversión de eventos 209
Uso de tomas como versiones alternativas de eventos 209
Agrupación de eventos 211
Uso de Sincronizar vínculos 212
Aplicación de modificadores a eventos 214
Corrientes de audio 216
Canales de audio 217
Apertura de eventos en un editor de audio 217
Apertura de una copia de un evento en un editor de audio 218
Edición de propiedades de evento 220
Copia y pegado de atributos de evento 227
Uso de la ventana Editar detalles 227
Eliminación del efecto de ojos rojos en imágenes fijas 229
Operaciones de edición: deshacer y rehacer 229
Regenerar picos de audio 231
Zoom y ampliación 231
Edición multicámara 233
Filmación de vídeo multicámara 233
Captura de vídeo multicámara 234
Sincronización de vídeos en proyectos multicámara 234

Creación de eventos multicámara 236
Edición de vídeo multicámara 237
Edición 3D estereoscópica 243
Configuración del proyecto 3D estereoscópico 243
Configuración de la vista previa de 3D estereoscópica 248
Sincronización de eventos 3D estereoscópicos 248
Alineación de las vistas de ojo izquierdo y derecho y ajuste de la profundidad 252
Renderización de un proyecto 3D estereoscópico 254
Uso de marcadoresregiones y comandos 261
Inserción de marcadores 261
Inserción de regiones 263
Uso de marcadores y regiones de medios 265
Inserción de marcadores de comando 267
Inserción de regiones de pista de CD 271
Inserción de marcadores de índice de CD 271
Herramienta de marcador 273
Edición de pistas 275
Inserción de pistas de audio 275
Inserción de pistas de vídeo 275
Selección de pistas 276
Ordenación de pistas 277
Agrupamiento de pistas 277
Duplicación de pistas 279
Controles de pista de audio 280
Controles de pista de vídeo 290
Pistas de bus de audio 297
Pista de bus de vídeo 300
Establecimiento de propiedades de pista predeterminadas 305
Renderizar a nueva pista 307
Uso de la automatización 309
Automatización de pistas de audio 309

Automatización de pistas de vídeo 314
Automatización de parámetros de efectos de audio 318
Ajuste de envolventes 321
Grabación de automatización de envolventes de pista y fotogramas clave 326
Animación de eventos y pistas de vídeo 331
Panoramización y recorte de eventos de vídeo 331
Edición del movimiento de pista 343
Animación de fotogramas clave 352
Aplicación de efectos 359
Adición de efectos de pista de audio 359
Adición de efectos de evento de audio 361
Uso de efectos de bus 363
Aplicar efectos de evento de tiempo no real 366
Uso de efectos asignables 367
Adición de una cadena de efectos asignables 367
Direccionamiento de pistas a una cadena de efectos asignables 369
Uso de envolventes de efectos asignables 370
Eliminación de una cadena de efectos asignables 370
Creación y uso de paquetes de efectos 371
Omitir todos los efectos de audio 371
Edición de efectos de audio 372
Adición de efectos de vídeo 376
Adición de transiciones 382
Añadir archivos de medios generados a proyectos 388
Uso del plugin Títulos y texto 390
Crear texto y títulos 393
Mezcla de audio 397
Uso de la ventana de bus del master 397
Buses: descripción general 400
Adición de buses de audio 400
Asignación de pistas a buses 401

Uso de envolventes de bus 403
Direccionamiento de buses 403
Diagrama de flujo de la señal 406
Uso de buses de entrada: 407
Adición o eliminación de buses de entrada 407
Grabación usando un bus de entrada 409
Uso de buses de entrada con efectos basados en hardware 411
Renderización en tiempo real 413
La mesa de mezclas 415
La barra de herramientas de la mesa de mezclas 416
El panel de lista de canales 419
El panel de visualización de controles 419
Tiras de canal 421
Uso de la mesa de mezclas 423
Adición de canales de bus, efectos asignables y pistas 423
Tiras de canal de pista de audio 424
Tiras de canal de bus 434
Tiras de canal de bus de entrada 440
Tiras de canal de envío de efectos (efectos asignables) 447
Creación de una mezcla cue (auriculares) con la mesa de mezclas 454
Composición de vídeo 457
Composición y máscaras 457
Composición 3D 464
Diagrama de flujo de la señal de vídeo 474
Flujo de trabajo con proxy inicial 477
Trabajo con HDV 479
Captura de clips HDV 479
Edición de vídeo HDV en la escala de tiempo 480
Trabajo con vídeo XDCAM 481
Flujo de trabajo de XDCAM EX 481
Flujo de trabajo de XDCAM y XDCAM HD 483

Configuración de dispositivos XDCAM 484
Uso de la ventana Explorador de XDCAM 484
Importación de discos XDCAM 488
Edición de clips XDCAM en la escala de tiempo 491
Exportación de vídeos a discos XDCAM 493
Trabajo con clips de cámaras RED 497
Trabajo con vídeo AVCHD 499
Flujo de trabajo ACES y registro S en Vegas Pro 13.0 501
Activación de la administración del color en su proyecto de Vegas Pro 508
Especificación del espacio de color para tomas individuales 510
Especificación del espacio de color en una plantilla de renderización personalizada 510
Proyectos Surround 5.1 513
Configuración del proyecto Surround 5.1 513
Panoramización y mezcla en Surround 5.1 516
Modos de panoramización de audio 525
Renderizado de proyectos Surround 5.1 529
Exportación de proyectos de Vegas Pro a DVD Architect Pro 531
Subtitulación 533
Adición de subtítulos a archivos de vídeo 533
Archivos de subtitulación de Windows Media 546
Vista previa de proyectos 551
Barra de herramientas de transporte y escala de tiempo 551
Reproducción en bucle 555
Silenciar todo el audio 555
Silenciar todo el vídeo 555
Uso de la ventana de vista previa de vídeo 555
Vistas previas de pantalla dividida 563
Uso de vistas previas de RAM dinámica 565
Uso de monitores de vídeo externos 566
Monitor externo por DVI (tarjeta gráfica de Windows) 567
Monitor externo por IEEE-1394 (FireWire) 568

Monitor externo por SDI ... 570
Renderizar vídeo previamente de forma selectiva ... 571
Limpieza de archivos de vídeo renderizados previamente ... 573
Medidores de volumen y registros ... 573
Medidores de volumen ... 573
Generación de registros de volumen ... 576
Monitorización de vídeo con campos ... 579
Monitor de vectoscopio ... 579
Monitor de forma de onda de vídeo ... 580
Monitor de histograma ... 581
El monitor de formación RGB ... 584
Configuración de campos de vídeo ... 585
Sincronización de códigos de tiempo ... 587
Generar código de tiempo MIDI ... 587
Generar reloj MIDI ... 588
Iniciar desde código de tiempo MIDI ... 588
Grabación de discos ... 591
Grabación de CD por pistas (TAO) ... 591
Grabación de CD por disco (DAO o libro rojo) ... 593
Grabación de un Blu-ray Disc desde la escala de tiempo ... 599
Grabación de un DVD desde la escala de tiempo ... 602
Impresión de vídeo en cinta ... 603
Impresión de vídeo en cinta desde la escala de tiempo ... 603
Impresión de vídeo en cinta HDV ... 615
Renderización de proyectos (Renderizar como) ... 619
Renderización de archivos de audio de canal múltiple ... 624
Renderización de archivos MPEG ... 628
Renderización de proyectos para utilizarlos en DVD Architect Pro ... 629
Configuración de archivo de medios en proyectos de Blu-ray Disc ... 631
Plantillas de renderización personalizadas ... 635
Uso de Vegas Pro Connect ... 639

Configuración de Vegas Pro Connect 639
Uso de Vegas Pro Connect para controlar la reproducción 641
Uso de Vegas Pro Connect para revisar proyectos en su dispositivo móvil 647
Ajuste de la configuración de Vegas Pro Connect 652
Solución de problemas de conexiones de Vegas Pro Connect 653
Uso de controladores de hardware 655
Uso de una superficie de control 655
Uso de Mackie Control 657
Uso de Frontier TranzPort 679
Uso de un PreSonus FaderPort 682
Uso de superficies de control genéricas 684
Configuración de superficies de control genéricas 686
Uso de joysticks para panoramización, ajuste de controles y corrección de color 688
Uso de controladores multimedia 691
Uso de secuencias de comandos 695
Personalización de la interfaz de Vegas Pro 701
Personalizar barra de herramientas 701
Personalización de métodos abreviados de teclado 702
Personalización de asignación de nombres de puertos ASIO 703
Regla de tiempo 705
Espaciado de cuadrícula 708
Almacenamiento y recuperación de diseños de ventana 708
Preferencias de Vegas Pro 711
Preferencias: ficha General 711
Preferencias: ficha Vídeo 719
Preferencias: ficha Dispositivo de vista previa 722
Preferencias: ficha Audio 732
Preferencias: ficha Dispositivo de audio 736
Configuración de audio avanzada 739
Preferencias: ficha MIDI 741
Preferencias: efectos VST 741

Preferencias: ficha Edición 742
Preferencias: ficha Visualización 747
Preferencias: ficha Configuración de CD 750
Preferencias: ficha Sincronizar 751
Preferencias: ficha Control externo y automatización 754
Métodos abreviados de teclado 759
Glosario 777
Índice 797

Capítulo 1

Introducción

Sony Creative Software Inc. se complace en presentar Vegas® Pro, un completo editor no lineal (NLE) para vídeo y audio digital multipista, diseñado para tareas de postproducción de vídeo y grabación y mezcla de audio multicanal.

Novedades de la versión 13.0

Vídeo

- Compatibilidad mejorada para la renderización de vídeo para Windows (.avi), QuickTime (.mov) y vídeo de Windows Media (.wmv) con tamaños de fotograma de hasta 4096 x 4096.
- Se ha añadido una plantilla QFHD de 24p al cuadro de diálogo Propiedades del proyecto para poder crear proyectos con un tamaño de fotograma de 3840 x 2160 y una velocidad de fotogramas de 23,976 fps.

Audio

- Se han añadido medidores de volumen y registros.

Flujo de trabajo

- Mejoras en el archivado de proyecto.
- Se ha añadido un flujo de trabajo con proxy inicial para una edición móvil eficiente con los adaptadores inalámbricos CBK-WA100/CBK-WA101: cargue servidores proxy de vídeo en la nube o en otro servidor, comience a editar su proyecto con medios de proxy y vuelva a vincular con medios de resolución completa cuando esté listo para finalizar su proyecto.
- Barra de herramientas principal optimizada y controles de edición de escala de tiempo añadidos a la barra de herramientas de transporte y escala de tiempo, que se encuentra debajo de la escala de tiempo.
- Se ha añadido Vegas Pro Connect.

  Cuando trabaje con Vegas Pro, podrá utilizar Vegas Pro Connect para controlar de manera remota las funciones de transporte de Vegas, buscar y arrastrar la escala de tiempo y añadir marcadores.

  Cuando tenga que desplazarse, puede utilizar Vegas Pro Connect para llevar sus proyectos con usted y revisarlos en su dispositivo móvil.
- Un nuevo ajuste Permitir que las ventanas flotantes se puedan anclar en la ficha Preferencias > Visualización le permite elegir si las ventanas flotan o se anclan al moverlas.

- Un nuevo ajuste Crear servidores proxy de vídeo automáticamente para medios Ultra HD en la ficha Preferencias > Vídeo le permite elegir si desea crear archivos de proxy de vídeo automáticamente al añadir vídeos 4K a su proyecto.

Formatos

- Compatibilidad mejorada para la lectura de metadatos (código de tiempo incluido) en archivos XAVC S.
- Compatibilidad mejorada para renderizado sin compresión (renderizado inteligente) de vídeo MXF XAVC Intra.

Asistencia técnica

Si surgen problemas o dudas a la hora de utilizar Vegas Pro, nuestro departamento de soporte técnico estará dispuesto a atenderle en todo momento. Si desea más información o asistencia, puede encontrarla en http://www.sonycreativesoftware.com

- Si desea obtener una lista detallada de las opciones del servicio técnico, visite http://www.sonycreativesoftware.com/support/default.asp.
- Para conocer las opciones de soporte técnico, llame al 608-256-5555.

Acerca de Vegas Pro

En el menú Ayuda, seleccione Acerca de Vegas Pro para mostrar información sobre la aplicación: el propietario de la licencia de software, información sobre el sistema y el copyright, la versión del programa y el número de serie, así como el logotipo Vegas Pro.

 Antes de ponerse en contacto con el equipo de asistencia técnica, acceda a la ficha Equipo para mostrar detalles de su PC.

Tutoriales interactivos

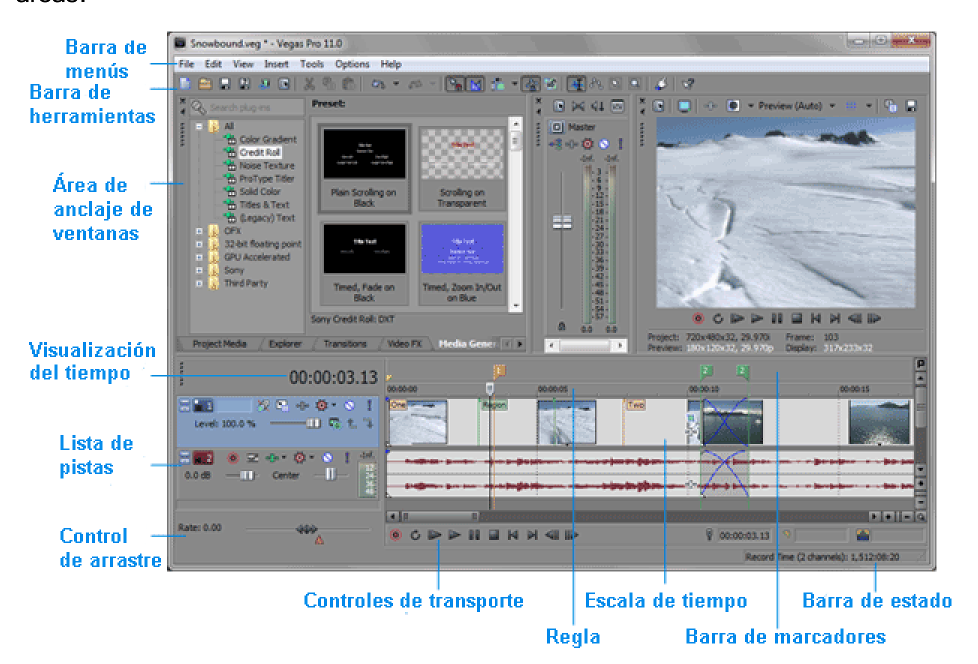
En el menú Ayuda, seleccione Tutoriales interactivos para iniciar una guía interactiva que le mostrará cada parte de la interfaz de Vegas Pro y le enseñará a crear proyectos.

Seleccione un tema del cuadro de descripción general Tutoriales interactivos para iniciar uno. Comenzará a ver sus progresos con el programa en muy poco tiempo.

Capítulo 2

La ventana de Vegas Pro

La ventana de Vegas® Pro es el espacio donde se editan los proyectos y se compone de varias áreas.



Sugerencias:

- Si prefiere trabajar con la escala de tiempo en la parte inferior de la ventana y el área de anclaje en la parte superior, marque la casilla de verificación Mostrar escala de tiempo en la parte inferior de la ventana principal en la ficha Visualización del cuadro de diálogo Preferencias. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha Visualización" en la página 747.
- Puede ajustar el tamaño de la lista de pistas, la escala de tiempo y el área de anclaje de ventanas en función de sus preferencias simplemente arrastrando las líneas divisorias situadas entre dichas zonas o utilizando F11:
  - La tecla F11 minimiza y restaura el área de anclaje de ventanas.
  - Mayús+F11 minimiza y restaura la lista de pistas.
  - Ctrl+F11 maximiza y restaura la escala de tiempo vertical y horizontalmente (el área de anclaje de ventana y la lista de pistas estarán ocultas).

barra de herramientas principal

En el menú Ver, seleccione Barra de herramientas para cambiar la visualización de la barra de herramientas principal.

La barra de herramientas incluye botones que permiten seleccionar con rapidez comandos utilizados frecuentemente. Para personalizarla puede añadir, eliminar o reorganizar los botones. Para obtener más información, consulte "Personalizar barra de herramientas" en la página 701.

Botón	Nombre	Descripción
	Nuevo proyecto vacío	Crea un nuevo proyecto vacío utilizando la configuración predeterminada. Para obtener más información, consulte "Creación de nuevos proyectos" en la página 57.
	Abrir	Abre un proyecto o archivo de medios actual. Para obtener más información, consulte "Apertura de proyectos o archivos de medios" en la página 68.
	Guardar	Guarda el proyecto actual. Para obtener más información, consulte "Almacenamiento de proyectos" en la página 77.
	Guardar como	Guarda el proyecto actual con otro nombre o en otra carpeta. Cuando se usa el comando Guardar como, puede seleccionar si se copian los medios del proyecto en la misma carpeta que el proyecto. Para obtener más información, consulte "Almacenamiento y cambio de nombre de proyectos (Guardar como)" en la página 78.
	Renderizar como	Guarda el proyecto con otro formato en forma de un único archivo. Para obtener más información, consulte "Renderización de proyectos (Renderizar como)" en la página 619.
	Propiedades	Abre el cuadro de diálogo Propiedades del proyecto, lo que permite realizar cambios en el proyecto actual. Para obtener más información, consulte "Configuración de propiedades de proyecto" en la página 57.
	Cortar	Elimina la selección del evento actual y la copia en el portapapeles. Para obtener más información, consulte "Corte, copia y pegado de eventos" en la página 170.
	Copiar	Copia la selección del evento actual en el portapapeles. Para obtener más información, consulte "Corte, copia y pegado de eventos" en la página 170.
	Pegar	Inserta el contenido del portapapeles en la actual posición del cursor. Para obtener más información, consulte "Corte, copia y pegado de eventos" en la página 170.
	Deshacer	Invierte la última acción realizada. Para obtener más información, consulte "Operaciones de edición: deshacer y rehacer" en la página 229.

Botón	Nombre	Descripción
	Rehacer	Invierte la acción del comando Deshacer. Para obtener más información, consulte "Operaciones de edición: deshacer y rehacer" en la página 229.
	Tutoriales interactivos	Inicia una guía interactiva que le mostrará cada parte de la interfaz de Vegas Pro y le enseñará a crear proyectos. Para obtener más información, consulte "Tutoriales interactivos " en la página 16.
	Ayuda Qué es esto	Muestra ayuda sensible al contexto.

Herramienta de edición

Seleccione Editar > Herramienta de edición y seleccione una herramienta del submenú para cambiar la herramienta activa.

Normal

Seleccione Editar > Herramienta de edición y seleccione una herramienta del submenú.

Esta herramienta le brinda una flexibilidad de edición óptima: selección, desplazamiento por proyectos, la mayoría de operaciones de edición de envolventes, etc. Las únicas acciones que no puede llevar a cabo en modo de edición normal son la selección de cuadros, la ampliación de cuadros y la selección de varios puntos de envolvente.Para obtener más información, consulte "Ajuste de envolventes" en la página 321.

Haga clic en la flecha hacia abajo ▾ situada junto a la herramienta Normal y seleccione una herramienta del menú; seleccione el modo que se utilizará para la edición de eventos. Para obtener más información, consulte "Barra de herramientas de transporte y escala de tiempo" en la página 551.

Herramienta	Descripción
Herramienta de edición normal	Se utiliza para seleccionar, mover y recortar los finales de los eventos. Haga clic en un evento para seleccionarlo. Mantenga la tecla Ctrl presionada mientras hace clic para seleccionar varios eventos, o bien la tecla Mayús para seleccionar todos los eventos existentes entre el primero y el último en los que haga clic. Seleccione eventos y arrástrelos por la escala de tiempo para moverlos. Arrastre cualquiera de los bordes de un evento para cambiar su duración. El borde del evento se ajustará a la cuadrícula en caso de que la función de ajuste esté activada. Mantenga presionada la tecla Mayús mientras arrastra el cursor para anular temporalmente la función de ajuste.Para obtener más información, consulte "Habilitar ajuste" en la página 166. Para obtener más información, consulte "Creación de selecciones y colocación del cursor" en la página 158, "Movimiento de eventos" en la página 163, o "Ajuste de la duración de un evento" en la página 193.
Herramienta de mezcla	Se utiliza para reorganizar eventos en la escala de tiempo. Para obtener más información, consulte "Colocación de eventos en orden aleatorio" en la página 183.  Haga clic con el botón secundario en un evento, arrástrelo a una nueva ubicación en la escala de tiempo y seleccione Eventos en orden aleatorio en el menú contextual para colocar eventos en orden aleatorio cuando la herramienta de mezcla no está activa.
Herramienta de deslizamiento	Utilícela para deslizar los medios de un evento sin mover el evento en la escala de tiempo. Para obtener más información, consulte "Deslizamiento y desplazamiento de eventos" en la página 200.  Mantenga presionada la tecla Alt mientras arrastra un evento para deslizarlo cuando la herramienta de deslizamiento no está activa.
Herramienta de desplazamiento	Utilícela para mover un evento en la escala de tiempo sin mover los medios subyacentes. Para obtener más información, consulte "Deslizamiento y desplazamiento de eventos" en la página 200.  Mantenga presionado Ctrl+Alt mientras arrastra un evento para desplazarlo cuando la herramienta de desplazamiento no está activa.

Herramienta	Descripción
Herramienta de extensión/compresión de tiempo	Utilícela para alargar o acortar eventos mientras cambia la velocidad de los medios para crear efectos de cámara rápida o lenta. Para obtener más información, consulte "Ajuste de la duración de un evento" en la página 193. Mantenga presionado Ctrl mientras arrastra el borde de un evento para extender/comprimir el tiempo de los eventos cuando la herramienta de extensión/compresión de tiempo no está activa.
Herramienta de recorte y división	Utilícela para dividir un evento en el punto en que haga clic y recorte el evento en la dirección en que arrastre (modo de borrado). Para obtener más información, consulte "Deslizamiento y desplazamiento de eventos" en la página 200. Mantenga presionado Ctrl+Alt+ Mayús y arrastre para dividir y recortar eventos cuando la herramienta de recorte y división no está activa.

Envolvente

Para usar la herramienta de envolvente, seleccione Editar > Herramienta de edición > Envolvente.

La herramienta Envolvente está diseñada para manipular envolventes en los eventos. Con la herramienta de envolvente seleccionada puede añadir, eliminar, seleccionar y mover puntos de envolvente, pero los eventos no se pueden mover ni editar.Para obtener más información, consulte "Ajuste de envolventes" en la página 321.

Selección

Para usar la herramienta de selección, seleccione Editar > Herramienta de edición > Selección.

La herramienta de selección está diseñada para seleccionar varios eventos en diversas pistas trazando cuadros de selección alrededor de aquellos eventos que desee incluir. Con esta herramienta se pueden trazar tres tipos de cuadros de selección:

Tipo	Descripción
Selección libre	Es el comportamiento predeterminado de la herramienta: ■ Haga clic para seleccionar eventos individuales (mantenga presionada Mayús o Ctrl para seleccionar varios eventos). ■ Arrastre el puntero para trazar una región rectangular que comience donde se inicie el trazado y termine donde se suelte el botón del ratón. De esta forma, se seleccionarán todos los eventos incluidos en dicha región. Este método es apropiado para la selección de un grupo de eventos cercanos.
Vertical	Se puede usar para seleccionar de forma sencilla todos los eventos incluidos en un intervalo de tiempo. El cuadro de selección vertical selecciona automáticamente todas las pistas comprendidas entre el primer clic y el lugar hacia donde se trace el cuadro, incluidas las que no aparecen en la ampliación actual.
Horizontal	Se puede usar para seleccionar de forma sencilla todos los eventos de una sola pista o de varias pistas adyacentes. El cuadro de selección horizontal selecciona automáticamente todos los eventos de cualquier pista que toque, incluso los que no aparecen en la ampliación actual.

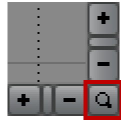
Para cambiar el tipo de cuadro de selección que usar, haga clic con el botón secundario del ratón mientras mantiene presionado el botón primario. Al hacer clic con el botón secundario del ratón, se van alternando los tres tipos de cuadros de selección.

Zoom

Para usar la herramienta de zoom, seleccione Editar > Herramienta de edición > Zoom. Puede utilizar esta herramienta de zoom para cambiar la ampliación del proyecto de Vegas Pro.



Haga clic en el botón Zoom ubicado en la esquina de la escala de tiempo para cambiar temporalmente el cursor a la herramienta de zoom. Seleccione el área de la escala de tiempo que quiera ampliar y el cursor volverá a convertirse en la herramienta que estaba activa previamente.





Antes de utilizar el zoom, puede maximizar la escala de tiempo utilizando los siguientes métodos abreviados:

- Presione F11 para maximizar la escala de tiempo verticalmente (se ocultará el área de anclaje de ventanas).

- Presione Ctrl+F11 para maximizar la escala de tiempo vertical y horizontalmente (se ocultarán el área de anclaje de ventanas y la lista de pistas).
- Presione Mayús+F11 para maximizar la escala de tiempo horizontalmente (se ocultará la lista de pistas).

Arrastre el ratón por el área que desee ampliar. Se dibujará un rectángulo punteado alrededor del área y esta se ampliará al soltar el botón del ratón.

Mientras mantiene presionado el botón primario del ratón, haga clic con el botón secundario para alternar los tres modos de ampliación:

Elemento	Descripción
Zoom libre	Es el comportamiento predeterminado de la herramienta de zoom. Utilice este modo para acercar el zoom horizontal y verticalmente a una sección del proyecto de Vegas Pro de manera simultánea.
Zoom de tiempo	Utilice este modo para acercar el zoom horizontalmente sin alterar la ampliación vertical.
Zoom de altura de pista	Utilice este modo para acercar el zoom verticalmente sin alterar la ampliación horizontal.



Si hace clic en cualquier lugar del proyecto con la herramienta de zoom, el zoom se alejará de modo que el proyecto quepa íntegramente en la escala de tiempo y se muestren tantas pistas como sea posible.

Herramienta siguiente

Seleccione Herramienta siguiente (o presione D) para pasar a la siguiente herramienta de la lista. Por ejemplo, si está usando la herramienta Normal, Herramienta siguiente selecciona la herramienta Envolvente.

Herramienta anterior

Seleccione Herramienta anterior (o presione Mayús+D) para pasar a la herramienta siguiente de la lista. Por ejemplo, si está usando la herramienta de envolvente , con la Herramienta anterior se seleccionará la herramienta Normal.

Visualización del tiempo

La ventana Visualización del tiempo muestra la posición actual del cursor, la entrada y la salida MTC o el tiempo de salida del reloj MIDI.

Haga clic con el botón secundario en la ventana y seleccione un comando en el submenú para cambiar el formato de visualización.

Elemento	Descripción
Tiempo en cursor	Muestra la posición actual del cursor utilizando el formato de tiempo actual.
Entrada de código de tiempo MIDI	Muestra el código de tiempo MIDI entrante. Para obtener más información, consulte "Iniciar desde código de tiempo MIDI" en la página 588.
Salida de código de tiempo MIDI	Muestra el código de tiempo MIDI saliente. Para obtener más información, consulte "Generar código de tiempo MIDI" en la página 587.
Salida de reloj MIDI	Muestra el reloj MIDI saliente. Para obtener más información, consulte "Generar reloj MIDI" en la página 588.
Formato de tiempo	Seleccione Formato de tiempo y elija una opción en el submenú para establecer las unidades de tiempo que se van a utilizar en la visualización del tiempo y la regla de tiempo. Para obtener más información, consulte "Regla de tiempo" en la página 705.
Color del texto	Seleccione Personalizado para especificar el color que se vaya a utilizar para mostrar el texto en la ventana.
Color de fondo	Seleccione Personalizado para especificar el color que se vaya a utilizar para mostrar el fondo de la ventana. El cambio de los colores de la ventana Visualización del tiempo afecta solo al esquema actual de colores. Puede cambiar el esquema de colores en la ficha Visualización del cuadro de diálogo Preferencias.

Lista de pistas

La lista de pistas muestra todas las pistas de audio y vídeo del proyecto, y contiene los controles maestros de cada pista. Debajo de la lista de pistas también hay disponible un control deslizante de reproducción y de control de arrastre.



Para obtener más información, consulte "Controles de pista de audio" en la página 280, "Controles de pista de vídeo" en la página 290, y "Arrastre" en la página 25,

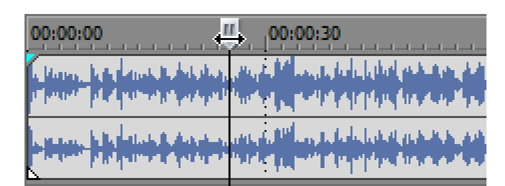
Arrastre

Puede utilizar el arrastre para desplazar la reproducción del proyecto a diversas velocidades.

Seleccione una opción de la lista desplegable Velocidad de salto/JKL en la ficha Edición del cuadro de diálogo Preferencias para controlar la velocidad y el rango de arrastre al utilizar las teclas JKL o un controlador multimedia. Para obtener más información, consulte "Uso de controladores multimedia" en la página 691.

Arrastre con el cabezal de reproducción

Arrastre el cabezal de reproducción situado encima de la escala de tiempo en ambos sentidos para saltar hacia delante o hacia atrás desde la posición del cursor con el fin de localizar un punto de edición.



Sugerencias:

- Mantenga presionada la tecla Alt, haga clic en la regla y arrastre para mover el cursor a la posición en la que hizo clic y arrastre en esa dirección.
- Mantenga presionada la tecla Ctrl mientras arrastra (o arrastre mientras mantiene presionado el botón secundario del ratón) para buscar audio cuando aleja el zoom. El cursor se mueve en pasos más grandes que con un arrastre normal.
- Mantenga presionadas las teclas Ctrl+Alt mientras ajusta para arrastrar solo vídeo.
- Acerque o aleje el zoom para ajustar la sensibilidad del arrastre. Para obtener más información, consulte "Zoom y ampliación" en la página 231.

Uso del control de arrastre de la lista de pistas

Arrastre el control de arrastre para saltar hacia delante o hacia atrás desde la posición del cursor para buscar un punto de edición.



Puede arrastrar el indicador Velocidad normal situado debajo del control de arrastre (o haga doble clic en la etiqueta para especificar una velocidad de reproducción) para ajustar la velocidad de reproducción cuando haga clic en el botón Reproducir o en Reproducir desde el inicio.

Arrastre con el cursor

1. Sitúe el cursor en un área de la escala de tiempo que no contenga un evento y presione Ctrl. El puntero del ratón se mostrará con la forma .

    Cuando la casilla Permitir arrastre de tipo Ctrl+arrastrar cursor sobre eventos en la ficha General del cuadro de diálogo Preferencias esté marcada, podrá arrastrar con el ratón aunque el cursor esté sobre un evento.

2. Arrastre hacia la izquierda o hacia la derecha para ajustar la reproducción de arrastre.

Arrastre con el teclado

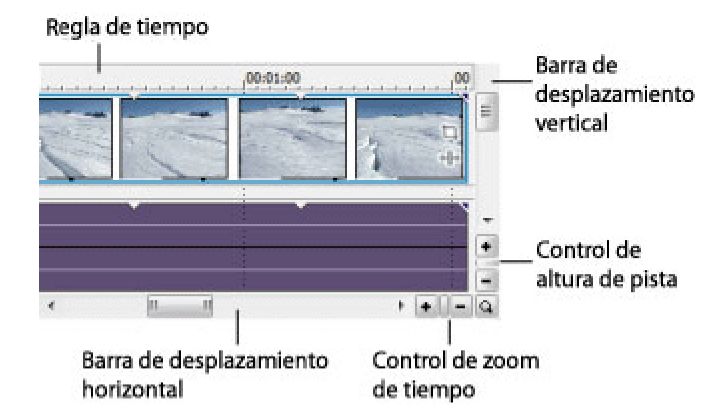
Presione las teclas J, K o L para usar el teclado como control de arrastre.

 Mantenga presionada la tecla K mientras presiona J o L para emular el modo de botón con salto. Presione K+J para girar el botón hacia la izquierda o K+L para girarlo hacia la derecha.

Elemento	Descripción
J	Modo Invertir arrastre. Vuelva a presionar para acelerar la velocidad de reproducción.
K	Pausa.
L	Modo Arrastrar hacia delante. Vuelva a presionar para acelerar la velocidad de reproducción.

Escala de tiempo

La escala de tiempo es el componente principal de la ventana de Vegas Pro en el que llevará a cabo la mayor parte del trabajo. El espacio dedicado a las pistas propiamente dicho ocupa casi toda la ventana. Esta área contiene los eventos dibujados en cada pista.



 Seleccione Editar > Navegar y seleccione un comando en el submenú para desplazarse por la escala de tiempo con rapidez.

Regla de tiempo

Muestra el tiempo en el formato seleccionado. Para obtener más información, consulte "Regla de tiempo" en la página 705.

Herramienta de marcador

Haga clic en el botón Herramienta de marcador en el extremo superior derecho de la escala de tiempo para desplazarse por los marcadores seleccionados y editarlos. Para obtener más información, consulte "Herramienta de marcador" en la página 273.

Barra de desplazamiento vertical

Arrastre el cuadro de desplazamiento para panoramizar la vista del proyecto hacia arriba o hacia abajo.

 Haga doble clic en la barra de desplazamiento vertical para alejar el proyecto de forma que pueda ver tantas pistas como sea posible.

Control de altura de pista

Haga clic en + para aumentar la altura de las pistas o en - para reducirla.

Control de zoom de tiempo

Haga clic en + para acercar el zoom horizontalmente o en - para alejarlo.

Barra de desplazamiento horizontal

Arrastre el cuadro de desplazamiento para panoramizar la vista del proyecto a izquierda o derecha. Los extremos de la barra de desplazamiento también actúan como controles de zoom. Puede acercar o alejar el proyecto arrastrando los bordes del cuadro de desplazamiento.

 Haga doble clic en la barra de desplazamiento horizontal para alejar el proyecto de forma que se muestre la duración total de este.

Herramienta de zoom

Haga clic en el botón Herramienta de zoom ubicado en la esquina de la escala de tiempo para cambiar temporalmente el cursor a la herramienta de zoom. Seleccione el área de la escala de tiempo que quiera ampliar y el cursor volverá a convertirse en la herramienta que estaba activa previamente.

Barra de marcadores

Esta barra muestra los marcadores que se añaden al proyecto. Los marcadores constituyen una manera práctica de facilitar el desplazamiento por la escala de tiempo. Se pueden usar para indicar secciones de proyectos o como puntos de ajuste para la edición.

Para obtener información acerca de la inserción de marcadores, consulte "Inserción de marcadores" en la página 261.



Cuando haga clic con el botón secundario en la barra de marcadores, se mostrará un menú contextual:

Elemento	Descripción
Reproducción en bucle	Establece el intervalo de selección de tiempo para repetir la música al reproducirla.
Establecer selección a vista	Establece la región de bucle en los bordes visibles de la escala de tiempo. Si se reproduce el proyecto completo, la región de bucle se establecerá en los extremos del proyecto.
Establecer selección a proyecto	Establece la región de bucle en los extremos del proyecto.
Seleccionar región de bucle	Se crea una selección de tiempo basada en la región de bucle actual.
Marcadores/Regiones	Seleccione un comando en el submenú para añadir o eliminar marcadores o regiones. Para obtener más información, consulte "Inserción de marcadores" en la página 261 e "Inserción de regiones" en la página 263.

Elemento	Descripción
Cuantizar a fotogramas	Fuerza la producción de ediciones en límites de fotogramas. Para obtener más información, consulte "Cuantizar a fotogramas" en la página 170.
Habilitar ajuste	Cuando esta opción está habilitada, se pueden usar los comandos Ajustar a cuadrícula y Ajustar a marcadores. Para obtener más información, consulte "Habilitar ajuste" en la página 166.
Ajustar a cuadrícula	Seleccione este comando para forzar a los elementos de la escala de tiempo a ajustarse a la cuadrícula. La cuadrícula se define en unidades de tiempo. Para obtener más información, consulte "Habilitar ajuste" en la página 166.
Ajustar a marcadores	Seleccione este comando para forzar a los elementos de la escala de tiempo a ajustarse a marcadores. Para obtener más información, consulte "Habilitar ajuste" en la página 166.
Ajustar a todos los eventos	Seleccione este comando para forzar a los elementos de la escala de tiempo a ajustarse a los finales de eventos de otras pistas. Para obtener más información, consulte "Habilitar ajuste" en la página 166.
Espaciado de cuadrícula	Seleccione un comando en el submenú para establecer el espaciado de las líneas verticales de la cuadrícula a lo largo de la escala de tiempo.
Renderizar vídeo previamente de forma selectiva	Se abre el cuadro de diálogo Renderizar vídeo previamente, donde puede crear una vista previa de buena calidad del proyecto cuando se muestre en su forma final. Para obtener más información, consulte "Renderizar vídeo previamente de forma selectiva" en la página 571.
Limpieza de vídeo renderizado previamente	Elimina los archivos temporales que se han creado como resultado del uso del comando Renderizar vídeo previamente de forma selectiva. Para obtener más información, consulte "Limpieza de archivos de vídeo renderizados previamente" en la página 573.

Barra de herramientas de transporte y escala de tiempo

La barra de herramientas de transporte y escala de tiempo proporciona controles para los botones de reproducción, grabación y colocación del cursor, así como la edición de la escala de tiempo.

Durante la reproducción del proyecto, las pistas de audio se mezclarán con el bus del master a menos que utilice una asignación de bus personalizada. Las pistas de vídeo se mezclarán en la ventana de vista previa de vídeo.

Para obtener más información, consulte "Asignación de pistas a buses" en la página 401 y "Uso de la ventana de vista previa de vídeo" en la página 555.

 Seleccione Editar > Navegar y seleccione un comando en el submenú para desplazarse por la escala de tiempo con rapidez.

Botón	Nombre	Descripción
	Grabar	Inicia la grabación en todas las pistas preparadas. Si no hay ninguna, se creará una pista nueva de forma automática. Para obtener más información, consulte "Grabación de audio" en la página 133.
	Reproducción en bucle	Reproduce en modo continuo solo los eventos de la región de bucle.
	Reproducir desde el inicio	Inicia la reproducción desde el principio del proyecto, independientemente de la posición actual del cursor. Cuando se detiene la reproducción, el cursor vuelve a su posición original.
	Reproducir	Inicia la reproducción desde la posición del cursor. Marque la casilla de verificación Cambiar las acciones de la barra de espacio y F12 a Reproducir/Pausa en vez de Reproducir/Detener en la ficha Preferencias generales si desea que los métodos abreviados de teclado asociados a F12 y Barra espaciadora alternen entre los modos Reproducir y Pausa. En este modo, el cursor mantendrá su posición.
	Pausa	Pone en pausa la reproducción y deja el cursor en su posición actual.
	Detener	Detiene la reproducción o la grabación y devuelve el cursor a su posición inicial.
	Ir al inicio	Mueve el cursor al comienzo del proyecto.
	Ir al final	Mueve el cursor al final del proyecto.
	Fotograma anterior	Mueve el cursor al fotograma anterior. Haga clic y mantenga pulsados los botones Fotograma anterior y Fotograma siguiente para mover el cursor varios fotogramas.
	Fotograma siguiente	Mueve el cursor al fotograma siguiente.

Botón	Nombre	Descripción
	Herramienta de edición normal	Seleccione este botón para llevar a cabo la edición de eventos. Haga clic en la flecha hacia abajo y seleccione una herramienta del menú; seleccione el modo que se utilizará para la edición de eventos. Para obtener más información, consulte "Herramienta de edición" en la página 19. ■ Herramienta de edición normal: Se utiliza para recortar los finales de los eventos. Para obtener más información, consulte "Ajuste de la duración de un evento" en la página 193. ■ Herramienta de mezcla: Se utiliza para reorganizar eventos en la escala de tiempo. Para obtener más información, consulte "Colocación de eventos en orden aleatorio" en la página 183. ■ Herramienta de deslizamiento: Utilícela para deslizar los medios de un evento sin mover el evento en la escala de tiempo. Para obtener más información, consulte "Deslizamiento y desplazamiento de eventos" en la página 200. ■ Herramienta de desplazamiento: Utilícela para mover un evento en la escala de tiempo sin mover los medios subyacentes. Para obtener más información, consulte "Deslizamiento y desplazamiento de eventos" en la página 200. ■ Herramienta de extensión/compresión de tiempo: utilícela para alargar o acortar eventos mientras cambia la velocidad de los medios para crear efectos de cámara rápida o lenta. Para obtener más información, consulte "Ajuste de la duración de un evento" en la página 193. ■ Herramienta de recorte y división: utilícela para dividir un evento en el punto en que haga clic y recorte el evento en la dirección de arrastre (modo de borrado). Para obtener más información, consulte "Deslizamiento y desplazamiento de eventos" en la página 200.
	Herramienta de edición de envolventes	Seleccione este botón si desea editar varios envolventes sin mover los eventos. Para obtener más información, consulte "Herramienta de edición" en la página 19.
	Herramienta de edición de selección	Utilice este botón si desea seleccionar varios eventos. Para obtener más información, consulte "Herramienta de edición" en la página 19.

Botón	Nombre	Descripción
	Herramienta de edición de zoom	Permite ampliar el proyecto actual. Para obtener más información, consulte "Herramienta de edición" en la página 19.
	Suprimir	Elimina los eventos o pistas seleccionados. Para obtener más información, consulte "Eliminación de eventos" en la página 176.
	Recortar	Permite recortar una selección de tiempo. Para obtener más información, consulte "Recorte de eventos" en la página 178.
	Recortar principio	Permite recortar el inicio del evento seleccionado hasta el cursor. Para obtener más información, consulte "Recorte de eventos" en la página 178.
	Recortar final	Permite recortar el final del evento seleccionado hasta el cursor. Para obtener más información, consulte "Recorte de eventos" en la página 178.
	Dividir	Haga clic en él para dividir un evento. Para obtener más información, consulte "División de eventos" en la página 182.
	Bloqueo	Bloquea un evento para impedir que se mueva o se edite. Para obtener más información, consulte "Aplicación de modificadores a eventos" en la página 214.
	Insertar marcador	Añade un marcador en la posición del cursor. Para obtener más información, consulte "Inserción de marcadores" en la página 261.
	Insertar región	Añade etiquetas de región en cada extremo de la selección. Para obtener más información, consulte "Inserción de regiones" en la página 263.
	Habilitar ajuste	Activa el ajuste y habilita los comandos Ajustar a cuadrícula y Ajustar a marcadores. Para obtener más información, consulte "Habilitar ajuste" en la página 166.
	Crossfades automáticos	Seleccione este botón para crear automáticamente un crossfade cuando se solapen dos o más eventos. Para obtener más información, consulte "Crossfades automáticos" en la página 164.
	Expansión automática	Seleccione este botón y elija un modo de la lista desplegable para expandir automáticamente el contenido de la escala de tiempo tras una edición, después de ajustar la duración de un evento y de cortar, copiar, pegar o eliminar eventos. Para obtener más información, consulte "Expansión posterior a la edición" en la página 180.
	Bloquear envolventes a eventos	Seleccione este botón si desea que los puntos envolventes sigan a un evento cuando este se mueva por la escala de tiempo. Para obtener más información, consulte "Automatización de pistas de vídeo" en la página 314.

Botón	Nombre	Descripción
	Ignorar agrupación de eventos	Seleccione este botón para anular grupos de eventos sin eliminar los grupos. Para obtener más información, consulte "Agrupación de eventos" en la página 211.

Visualización de la barra de estado

En el menú Ver, seleccione Barra de estado para cambiar la visualización de la barra de estado situada en la parte inferior de la ventana de Vegas Pro.

La barra de estado muestra texto de ayuda cuando el cursor se encuentra sobre elementos del menú, muestra el tiempo de grabación disponible en la carpeta seleccionada; también muestra medidores de progreso para cualquier acción que necesite algún tiempo para completarse.

Para cambiar la carpeta de archivos grabados, seleccione Propiedades en el Menú Archivo y haga clic en la ficha Audio.Para obtener más información, consulte "Configuración de propiedades de proyecto" en la página 57.

Capítulo 3

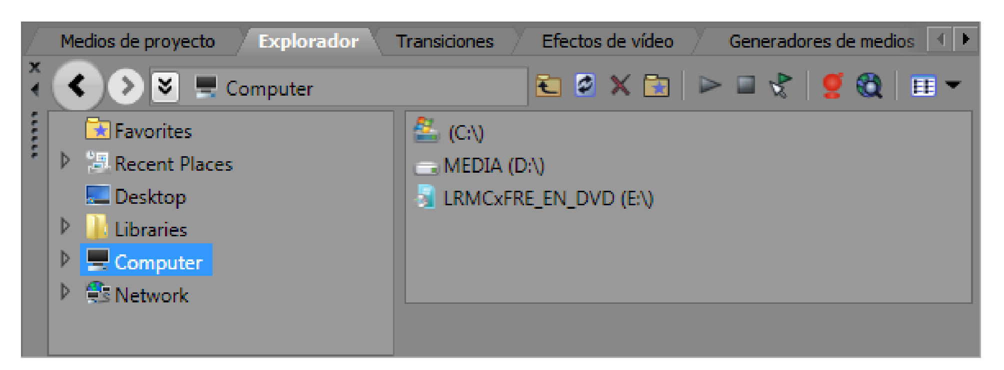
Área de anclaje de ventanas y anclaje de ventanas flotantes

Puede usar el área de anclaje de ventanas para que las ventanas usadas frecuentemente estén disponibles, aunque no visibles, mientras trabaja en un proyecto.

 Sugerencias:

- Si desea mostrar el área de anclaje de ventanas en la parte superior de la ventana de Vegas® Pro, seleccione la casilla de verificación Mostrar la escala de tiempo en la parte inferior de la ventana principal de la ficha Visualización del cuadro de diálogo Preferencias. Quite la marca de la casilla para mostrar el área de anclaje en la parte inferior de la ventana de Vegas Pro.

- Si desea que las distintas fichas se muestren en la parte superior de las ventanas ancladas, marque la casilla de verificación Colocar fichas encima de las ventanas ancladas en la ficha Visualización del cuadro de diálogo Preferencias.



También se pueden crear múltiples anclajes flotantes para organizar las ventanas de Vegas Pro. Estos anclajes pueden flotar sobre la ventana de Vegas Pro o –en caso de que cuente con una tarjeta de vídeo para monitor dual– en un monitor secundario.

- Para anclar una ventana, arrástrela hasta el área de anclaje o una posición de anclaje flotante. Suelte cerca de la parte superior de la ventana para crear una ventana con fichas o una área de anclaje nueva. Suelte en la parte superior de la ventana para anclar la ventana a la parte superior. Suelte en la parte inferior de la ventana para anclar la ventana a la parte inferior.

- Para desanclar una ventana, haga clic en el controlador ⋮ y arrástrela fuera del área de anclaje o de la posición de anclaje flotante.

- Para impedir que una ventana se ancle al arrastrarla, mantenga presionada la tecla Ctrl.

   Si se desmarca la casilla de verificación Permitir que las ventanas flotantes se puedan anclar en la ficha Visualización del cuadro de diálogo Preferencias, las ventanas no se anclan a menos que mantenga presionada la tecla Ctrl. Si esta casilla de verificación está marcada, mantenga presionada la tecla Ctrl para evitar que una ventana se ancle.

- Para expandir una ventana anclada de forma que ocupe todo el área de anclaje, haga clic en el botón Maximizar. Haga clic de nuevo en él para restaurar la ventana a su tamaño anterior.
- Para quitar una ventana del área de anclaje o una posición de anclaje flotante, haga clic en el botón Cerrar.

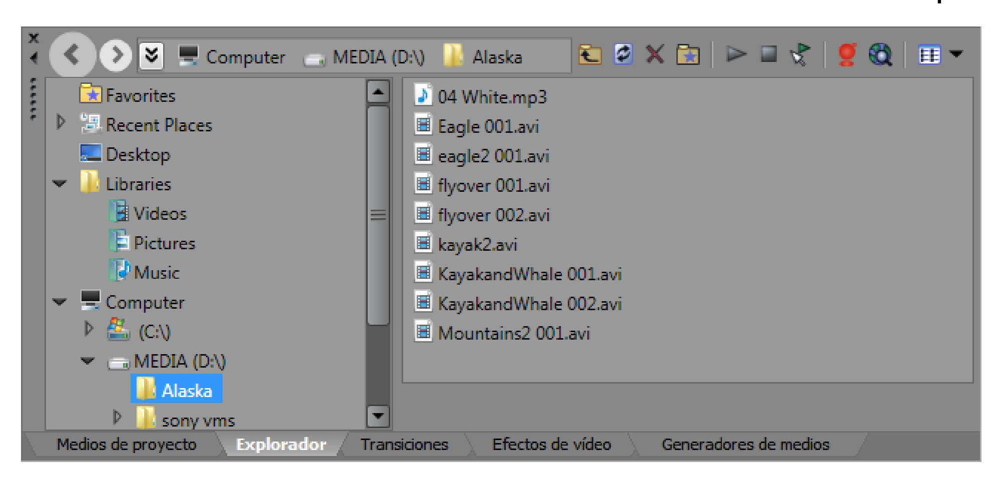
Puede anclar varias ventanas en la misma área de la pantalla, de forma que las ventanas queden apiladas. Haga clic en la pestaña de una ventana para que se muestre sobre las demás.

Ventana del explorador

Seleccione la ventana Ver > Ventana > Explorador para cambiar la visualización de la ventana.

Al igual que en la ventana de medios de proyecto, se puede usar la ventana del explorador para ver y añadir archivos de medios al proyecto, así como para obtener una vista previa de ellos.

Obtención de más información acerca de la ventana del explorador



Elemento	Nombre	Descripción
	Atrás/Adelante	Use los botones Atrás y Adelante para desplazarse por el historial de la carpeta.
	Barra de dirección	Muestra la ruta hasta la carpeta actual.
	Vista de árbol	Muestra los archivos y las carpetas disponibles en los que buscar archivos de medios.
	Panel de contenido	Muestra las carpetas y archivos de medios que contiene la carpeta activa.
	Arriba	Abre la carpeta ubicada un nivel por encima de la carpeta activa.
	Actualizar	Actualiza el contenido de la carpeta activa. Al insertar un nuevo CD (u otro medio extraíble), haga clic aquí para actualizar el explorador.
	Suprimir	Suprime la carpeta o el archivo seleccionados.
	Añadir a favoritos	Añade la carpeta seleccionada a la carpeta Favoritos de la vista de árbol. En esta carpeta Favoritos están los vínculos a las carpetas que se usan con más frecuencia.
	Iniciar vista previa	Reproduce el archivo de medios seleccionado.
	Detener vista previa	Detiene la reproducción del archivo de medios seleccionado.

Elemento	Nombre	Descripción
	Vista previa automática	Reproduce automáticamente los archivos de medios al seleccionarlos en la ventana del explorador. Para obtener más información, consulte "Visualización de archivos de medios en vista previa" en la página 103.
	Info de CD	Si la información del CD no se encuentra disponible, puede hacer clic en este botón para acceder a un cuadro de diálogo en el que puede editar la información del CD y enviarla para que se incluya en la base de datos de medios de Gracenote.
	Obtener medios desde Internet	Abre el cuadro de diálogo Obtener medios desde Internet, en el que se pueden descargar archivos para usarlos en el proyecto.
	Vistas	Permite cambiar el modo en que los archivos se muestran en la vista de lista: ■ Detalles: muestra el tamaño del archivo y la fecha de creación y de última modificación. ■ Lista: muestra una lista simple del nombre de archivo de cada uno de los archivos de la ventana del explorador. ■ Miniaturas: muestra el primer fotograma de un archivo de vídeo. ■ Regiones: muestra las regiones que se han definido en el archivo de medios seleccionado. ■ Resumen: muestra una breve descripción de los archivos de medios seleccionados en la parte inferior de la ventana del explorador. ■ Vista de árbol: muestra todas las unidades y carpetas disponibles que se pueden seleccionar para buscar archivos. ■ Todos los archivos: muestra todos los tipos de archivo de la carpeta activa.

Adición de regiones de un archivo a la escala de tiempo

Cuando se selecciona Regiones en la ventana del explorador, cualquier región guardada en el archivo seleccionado se muestra en la parte inferior de la ventana del explorador.

Puede arrastrar una región a la escala de tiempo para crear un evento usando una porción de un archivo.



Se pueden guardar regiones y marcadores en un archivo de medios usando la ventana de la recortadora. Para obtener más información, consulte "Uso de la recortadora" en la página 184.

Haga clic en la flecha hacia abajo ▾ situada junto al botón Vistas y seleccione Regiones para alternar las vistas de región en la ventana del explorador.

Uso de la carpeta favoritos

Seleccione la carpeta Favoritos en la vista de árbol para ver el contenido de la carpeta Favoritos. En esta carpeta están los accesos directos a las carpetas que se usan con frecuencia.



Los favoritos se guardan en el siguiente archivo:C:\Users*user name*\AppData\Local\Sony\Vegas Pro\13.0\NewExplorerFavorites.txt.

El archivo se guarda siempre que se cierra la ventana del explorador o se sale de la aplicación. Se puede copiar el archivo en diferentes equipos o cuentas de usuario para migrar la configuración de Favoritos.

Para ver este archivo es necesario tener el botón de opción Mostrar todos los archivos y carpetas ocultos seleccionado en la ficha Ver del panel de control Opciones de carpeta.

Adición de una carpeta a la carpeta Favoritos

1. Busque la carpeta que desee añadir.
2. Haga clic con el botón secundario en la carpeta y seleccione Añadir carpeta a Favoritos en el menú contextual. Se añadirá un acceso directo a la carpeta en la carpeta Favoritos.

Eliminación de una carpeta de la carpeta Favoritos

1. Seleccione la carpeta Favoritos.
2. Haga clic con el botón secundario en la carpeta que desee quitar y seleccione Eliminar en el menú contextual.

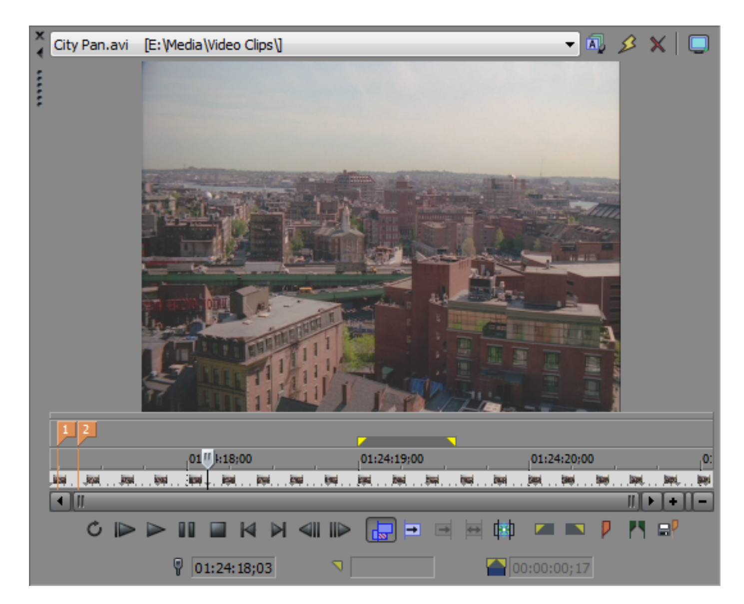


Al eliminar una carpeta de Favoritos, solo se elimina el acceso directo a la carpeta, sin que la carpeta de destino se vea afectada.

Ventana de la recortadora

La ventana de la recortadora es un sitio idóneo para editar cualquier archivo de medios. Si se sitúa un archivo de medios en esta ventana, es posible colocar fragmentos de ese archivo en pistas diferentes arrastrándolos y soltándolos en ellas.

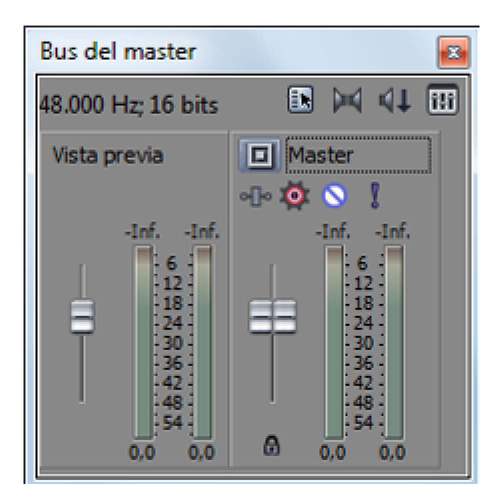
Para obtener más información, consulte "Uso de la recortadora" en la página 184.



Ventana de bus del master

La ventana de bus del master le proporciona una vista simplificada de la salida del master de su proyecto.

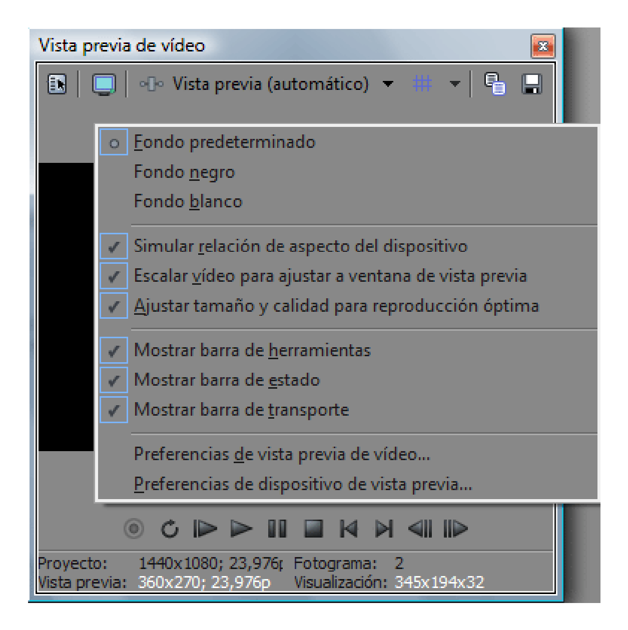
Para obtener más información, consulte "Uso de la ventana de bus del master" en la página 397.



Ventana de vista previa de vídeo

Seleccione Ver > Ventana > Vista previa de vídeo para cambiar la visualización de la ventana de vista previa de vídeo.
La ventana de vista previa de vídeo muestra la salida de vídeo de un proyecto en la posición actual del cursor durante la edición y la reproducción. La reproducción incluye cualquier efecto que le haya aplicado. La ventana también es útil durante la edición fotograma a fotograma para la sincronización de audio. Haga clic con el botón secundario en cualquier parte de la ventana para acceder a un menú contextual con las opciones de la ventana de vista previa de vídeo.

Para obtener más información, consulte "Uso de la ventana de vista previa de vídeo" en la página 555.

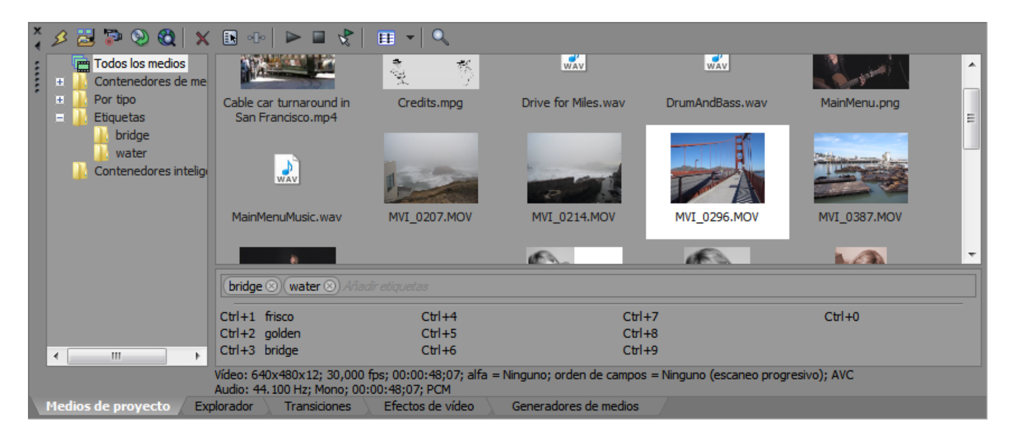


Ventana de medios de proyecto

Seleccione Ver > Ventana > Medios de proyecto para cambiar la visualización de esta ventana.

Puede utilizar la ventana de medios de proyecto para recopilar y organizar todos los medios que desea utilizar en el proyecto. Puede añadir medios, obtener vistas previas de ellos, cambiar propiedades de archivo y añadir efectos a un archivo.

Para obtener más información, consulte "Uso de la ventana de medios de proyecto" en la página 95.



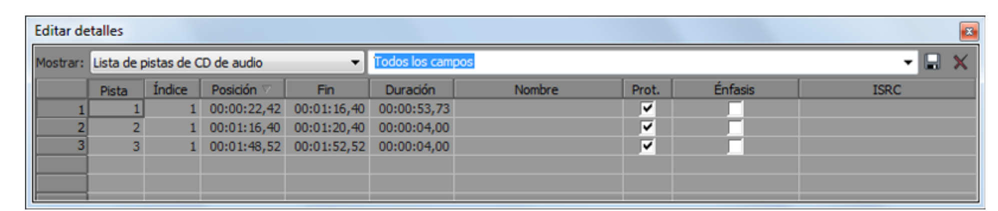
Ventana Editar detalles

Seleccione Ver > Ventana > Editar detalles para cambiar la visualización de la ventana Editar detalles.

La ventana Editar detalles muestra una base de datos para todos los medios del proyecto. Muestra información sobre cómo se están utilizando los archivos en el proyecto y le permite modificar muchas de sus propiedades. Puede ordenar, agregar o cambiar información, así como reorganizar las columnas y editar los artículos del proyecto.

Esta ventana le proporciona un método alternativo de trabajo con eventos, listas de pistas de CD de audio, comandos, marcadores y regiones.

Para obtener más información, consulte "Uso de la ventana Editar detalles" en la página 227.



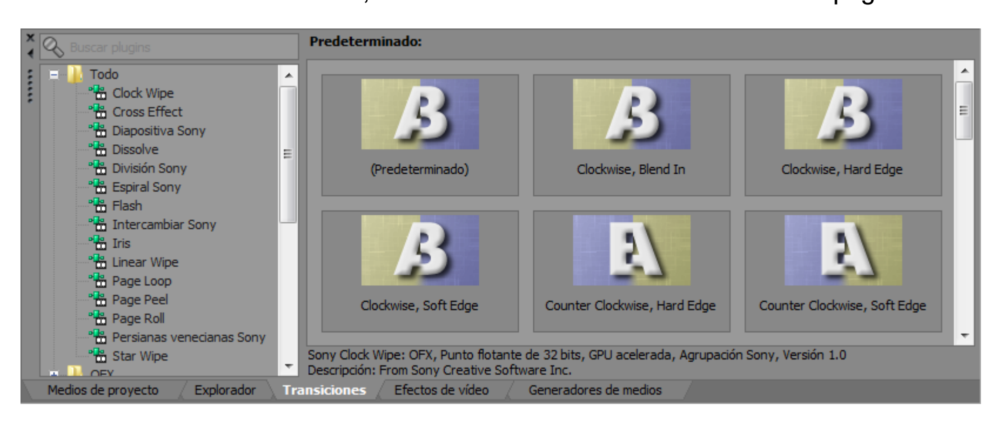
Ventana Transiciones

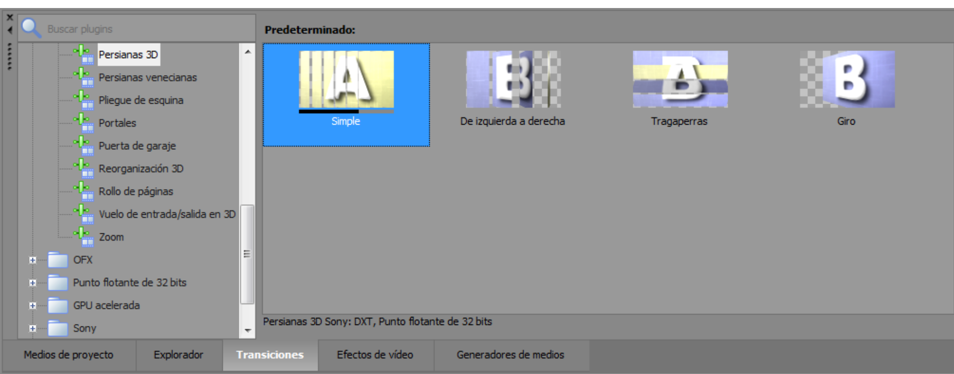
Seleccione Ver > Ventana > Transiciones para mostrar u ocultar la ventana Transiciones. Use esta ventana para seleccionar y obtener una vista previa de los efectos de transición que se pueden utilizar para controlar cómo comienza o termina un vídeo o para cambiar la manera de pasar de un evento a otro.

El panel izquierdo enumera todas las transiciones disponibles organizadas en carpetas. Haga clic en los botones Expandir ⊞ y Contraer ⊟ para abrir y cerrar las carpetas, y seleccione un nombre de plugin. Las imágenes en miniatura del panel derecho representan cada uno de los parámetros predeterminados existentes para la transición seleccionada. Coloque el cursor sobre un valor predeterminado para ver un ejemplo animado.

Puede escribir en el cuadro Buscar plugins para encontrar plugins. Por ejemplo, si quiere encontrar un plugin de corrección de color concreto, puede escribir “color” en el cuadro para que muestre solamente plugins que contengan el término “color” en su nombre, descripción o grupo.

Para obtener más información, consulte "Adición de transiciones" en la página 382.





Ventana de efectos de vídeo

Seleccione Ver > Ventana > Efectos de vídeo para cambiar la visualización de la ventana de efectos de vídeo.

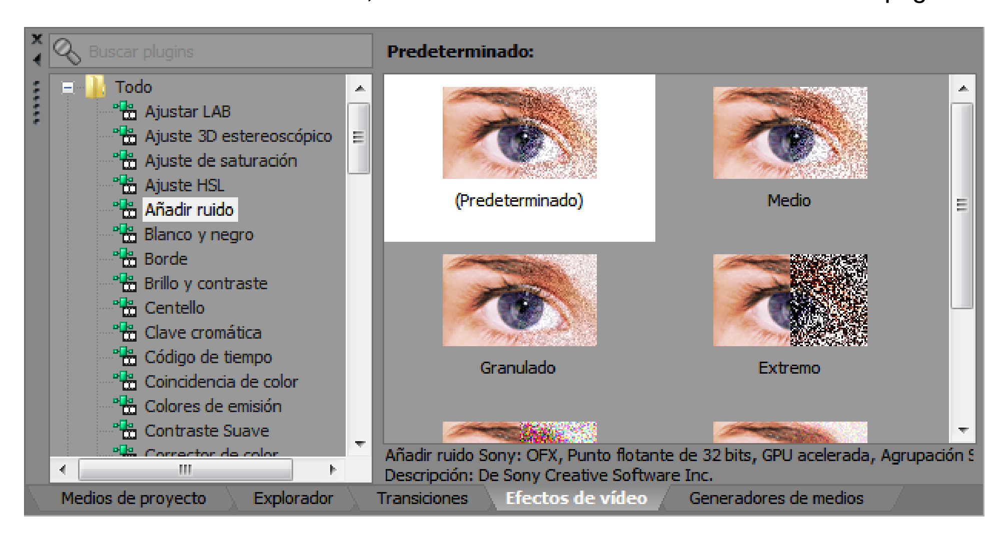
El panel izquierdo enumera todos los efectos de vídeo disponibles organizados en carpetas. Haga clic en los botones Expandir ⊞ y Contraer ⊟ para abrir y cerrar las carpetas, y seleccione un nombre de plugin. Las imágenes en miniatura del panel derecho representan cada uno de los parámetros predeterminados existentes para el efecto seleccionado. Coloque el cursor sobre un valor predeterminado para ver un ejemplo animado.

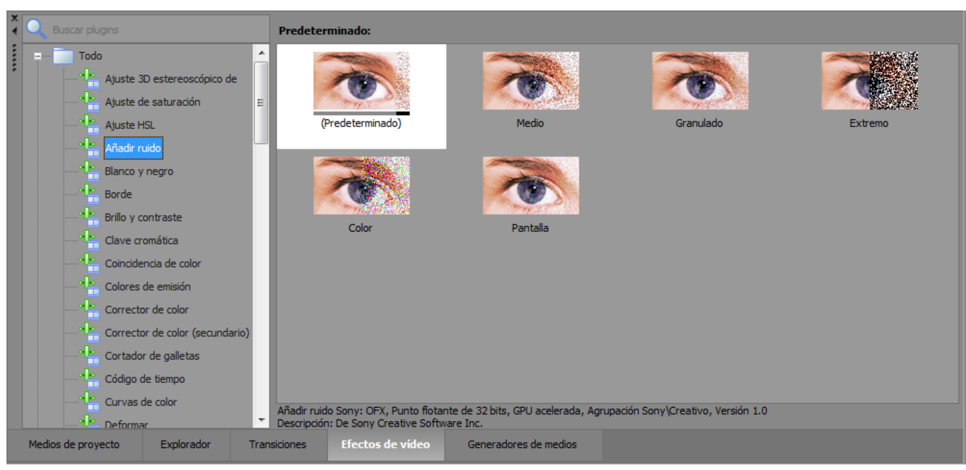


Puede escribir en el cuadro Buscar plugins para encontrar plugins. Por ejemplo, si quiere encontrar un plugin de corrección de color concreto, puede escribir “color” en el cuadro para que muestre solamente plugins que contengan el término “color” en su nombre, descripción o grupo.

Puede arrastrar una miniatura predeterminada a una pista, un evento o la ventana de vista previa de vídeo a fin de aplicar el efecto.

Para obtener más información, consulte "Adición de efectos de vídeo" en la página 376.





Ventana de generadores de medios

Seleccione Ver > Ventana > Generadores de medios para cambiar la visualización de la ventana de generadores de medios. Puede utilizar esta ventana para añadir texto, títulos, fondos y otros medios generados.

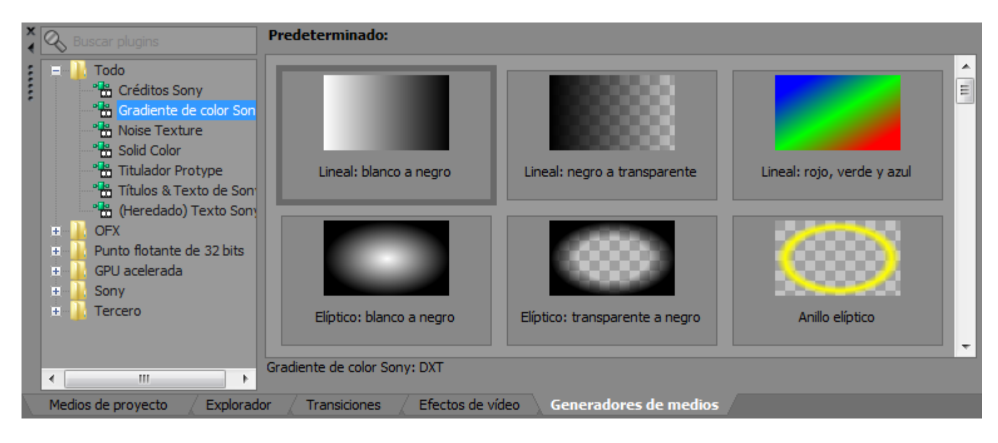
El panel izquierdo enumera todos los generadores de medios disponibles organizados en carpetas. Haga clic en los botones Expandir ⊞ y Contraer ⊟ para abrir y cerrar las carpetas, y seleccione un nombre de plugin. Las imágenes en miniatura del panel de la derecha representan a cada uno de los parámetros predeterminados existentes para el generador seleccionado. Coloque el cursor sobre un valor predeterminado para ver un ejemplo animado.

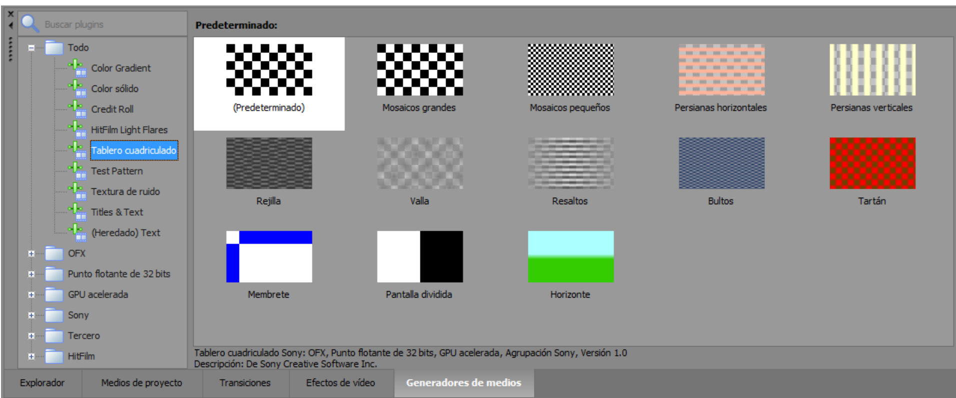


Puede escribir en el cuadro Buscar plugins para encontrar plugins. Por ejemplo, si quiere encontrar un plugin de corrección de color concreto, puede escribir “color” en el cuadro para que muestre solamente plugins que contengan el término “color” en su nombre, descripción o grupo.

Puede arrastrar miniaturas de los valores predeterminados a una pista para añadir medios.

Para obtener más información acerca del uso de medios generados, consulte "Añadir archivos de medios generados a proyectos" en la página 388.





Ventana Compositores

Seleccione Ver > Ventana > Compositores para cambiar la visualización de la ventana Compositores. Puede usar esta ventana para añadir efectos de composición.

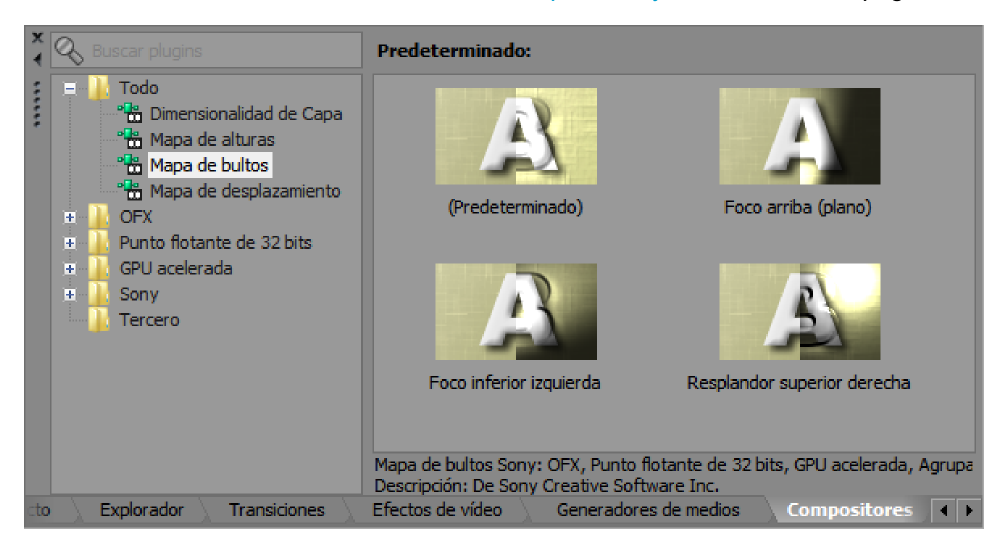
El panel izquierdo enumera todos los compositores disponibles organizados en carpetas. Haga clic en los botones Expandir ⊞ y Contraer ⊟ para abrir y cerrar las carpetas, y seleccione un nombre de plugin. Las imágenes en miniatura del panel derecho representan cada uno de los parámetros predeterminados existentes para el compositor seleccionado. Coloque el cursor sobre un valor predeterminado para ver un ejemplo animado.



Puede escribir en el cuadro Buscar plugins para encontrar plugins. Por ejemplo, si quiere encontrar un plugin de corrección de color concreto, puede escribir “color” en el cuadro para que muestre solamente plugins que contengan el término “color” en su nombre, descripción o grupo.

Puede arrastrar miniaturas de los valores predeterminados a una pista para añadir medios.

Para obtener más información, consulte "Composición y máscaras" en la página 457.



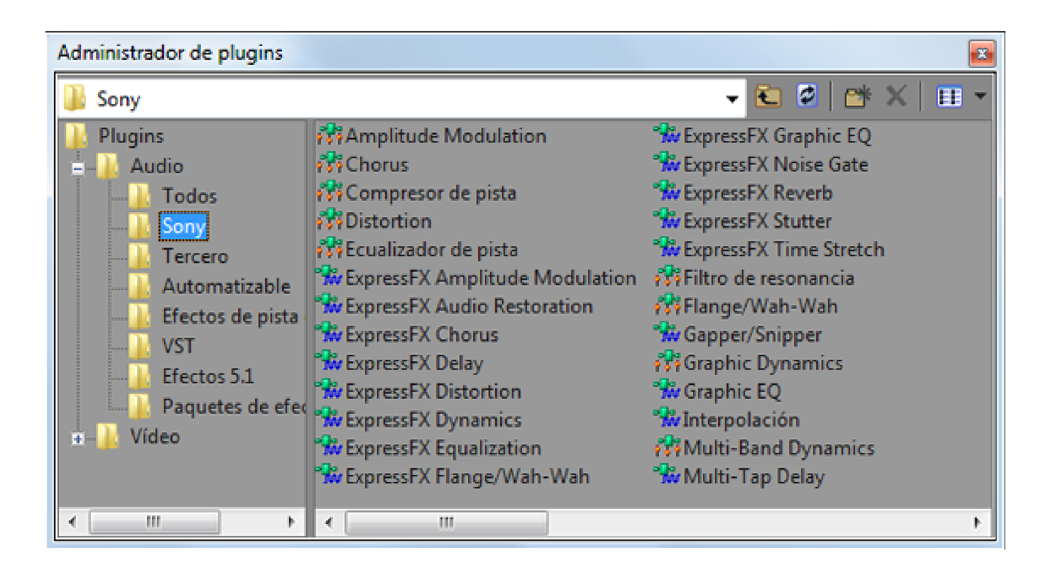
La ventana Administrador de plugins

Seleccione Ver > Ventana > Administrador de plugins para cambiar la visualización de la ventana Administrador de plugins.

Puede usar esta ventana para acceder a los efectos y los paquetes de efectos que se pueden aplicar a los eventos, pistas y buses. Esta ventana también le permite cambiar el nombre de los plugins y reorganizarlos. Para obtener más información, consulte "Aplicación de efectos" en la página 359.



Para agregar efectos rápidamente, puede arrastrar plugins y paquetes de plugins desde la ventana Administrador de plugins hasta eventos, pistas, buses y las ventanas Plugin de audio, Efectos de vídeo o Vista previa de vídeo.



Ventana de campos de vídeo

Seleccione Ver > Ventana > Campos de vídeo para cambiar la visualización de la ventana de campos de vídeo en Vegas® Pro.

El vídeo de difusión utiliza un rango de colores más limitado que el espectro RVA que se muestra en un PC. Al difundir un proyecto que contiene colores fuera de espectro (fuera de rango), es posible introducir problemas de imagen o incluso ruido en la corriente de audio.

Utilice los campos para analizar el vídeo y ajustarlo conforme sea necesario mediante los plugins Brightness and Contrast, Broadcast Colors, Corrector de color, Corrector de color (secundario) y Levels antes de renderizarlo.

Elija una opción de la lista desplegable a fin de seleccionar el campo que desee mostrar.

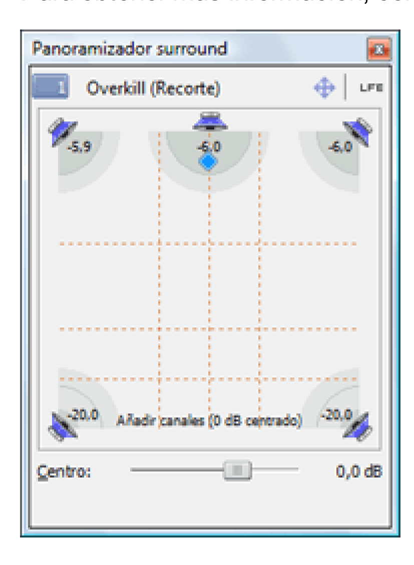
Para obtener más información, consulte "Monitorización de vídeo con campos" en la página 579.



Ventana del panoramizador surround

Seleccione Ver > Ventana > Panoramizador surround para activar o desactivar la visualización de la ventana Panoramizador surround. Use esta ventana para panoramizar pistas, buses y cadenas de efectos asignables.

Para obtener más información, consulte "Proyectos Surround 5.1" en la página 513.



La ventana del administrador de medios

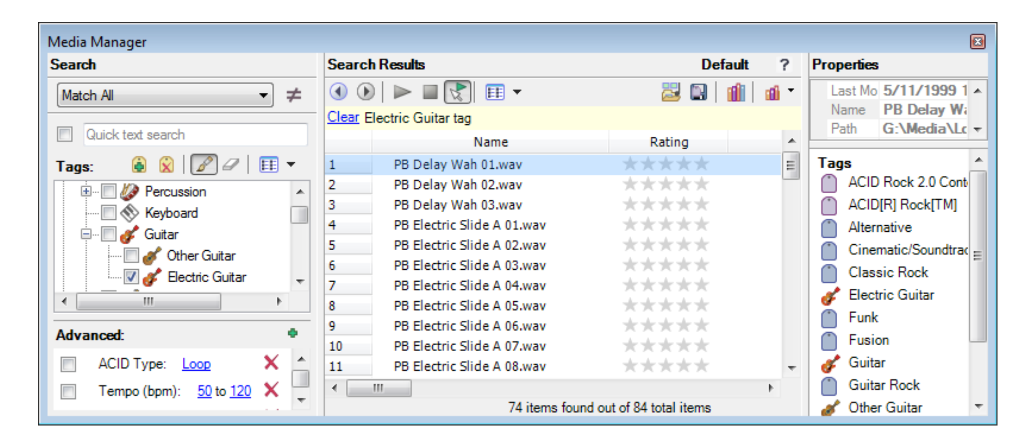
Si ha instalado el Administrador de Medios, puede usarlo para buscar medios y para gestionar la colección de medios de audio y vídeo de forma que pueda encontrar los medios adecuados para sus proyectos de Vegas Pro.

El administrador de medios mantiene una base de datos de los medios, incluyendo los atributos de los archivos, los metadatos ACID metadata y etiquetas que puede asignar a fin de clasificar el proyecto.



Si está marcada la casilla de verificación Habilitar administrador de medios en la ficha General del cuadro de diálogo Preferencias, el administrador de medios se abrirá al iniciar el software Vegas Pro. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha General" en la página 711.

Quite la marca de la casilla de verificación para desactivar el Administrador de medios e impedir que se inicie con la aplicación. Si no va a usarlo, puede desactivarlo para ahorrar capacidad de procesamiento o memoria.

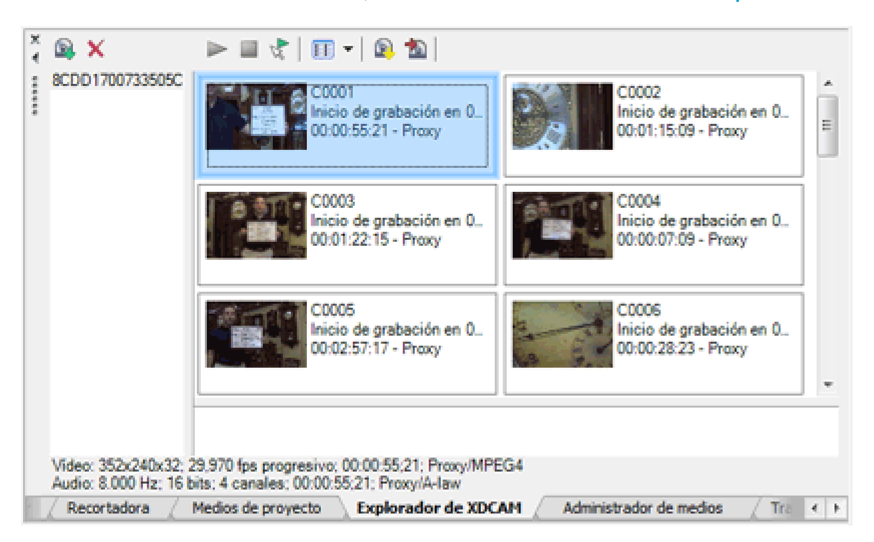


Ventana del explorador de XDCAM

Seleccione Ver > Ventana > Explorador de XDCAM para alternar la visualización de la ventana del explorador de XDCAM.

Puede usar esta ventana para importar, gestionar y exportar clips de XDCAM.

Para obtener más información, consulte "Uso de la ventana Explorador de XDCAM" en la página 484.

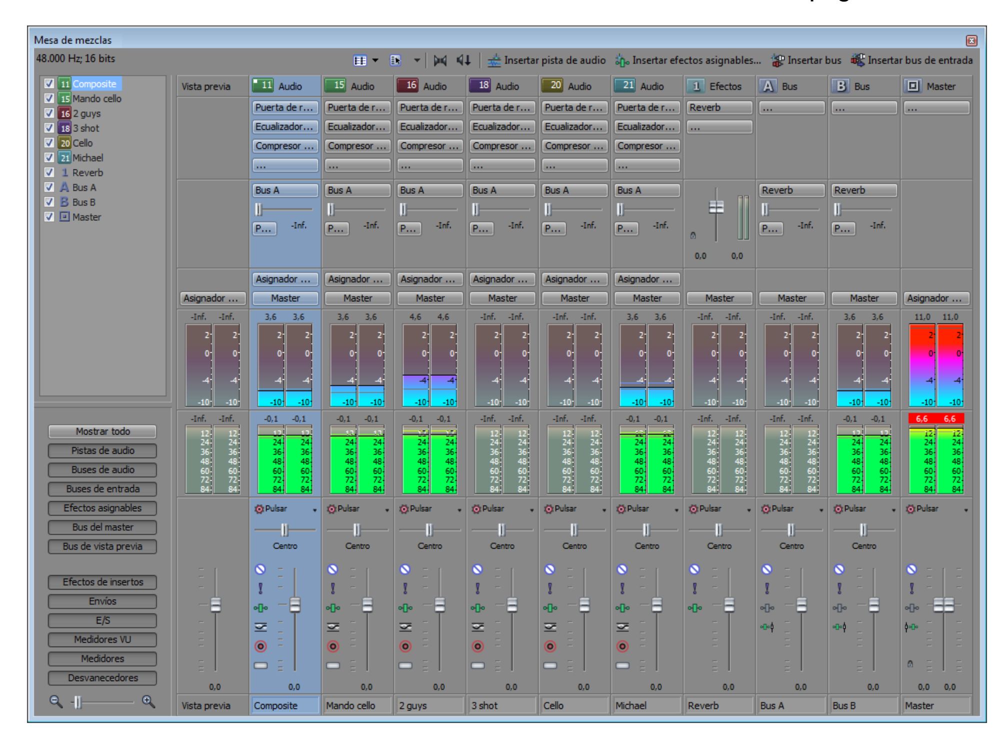


Ventana de la mesa de mezclas

Seleccione Ver > Ventana > Mesa de mezclas para que se muestre la ventana Mesa de mezclas.

La ventana Mesa de mezclas proporciona una visión integral de todas las pistas y buses del proyecto con el aspecto de los mezcladores tradicionales de hardware.

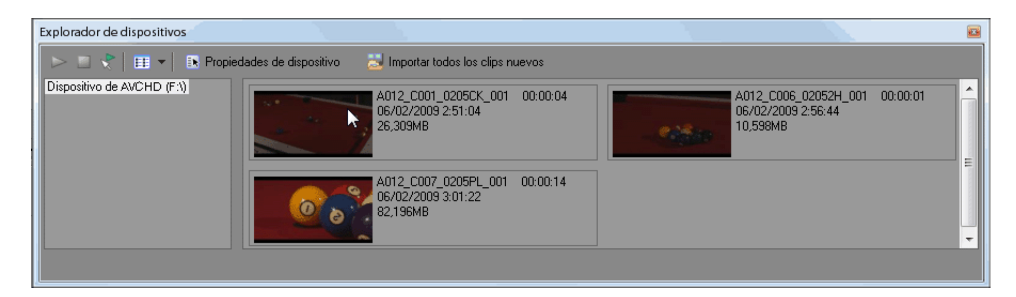
Para obtener más información, consulte "La mesa de mezclas" en la página 415.



La ventana del explorador de dispositivos

El Explorador de dispositivos permite examinar e importar clips desde dispositivos AVCHD, XDCAM EX, NXCAM, XAVC, XAVC S, Panasonic P2 y RED ONE/EPIC/SCARLET; unidades de grabación de memoria basadas en CompactFlash, como HVR-MRC1; y unidades de grabación basadas en discos duros, como HVR-DR60.

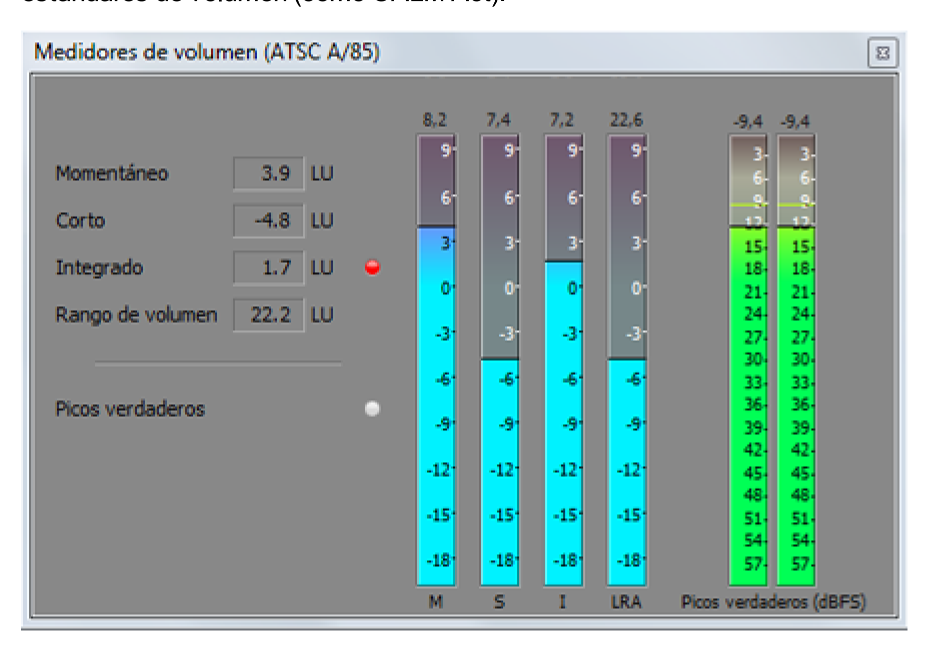
Para obtener más información, consulte "Uso del explorador de dispositivos" en la página 120.



Medidores de volumen

Seleccione Ver > Ventana > Medidores de volumen para mostrar la ventana Medidores de volumen.

Los medidores de volumen proporcionan datos sobre el volumen momentáneo de un archivo de audio, el volumen a corto plazo, el volumen integrado (general) y el rango de volumen. Puede utilizar estos valores para la masterización para difusión con el fin de garantizar el cumplimiento con los estándares de volumen (como CALM Act).



Los medidores muestran valores en tiempo real para cada una de las siguientes mediciones:

- El medidor M representa el volumen momentáneo (en unidades de volumen o LU) en todos los canales de audio basado en ventanas de integración de 400 milisegundos. El cuadro Momentáneo muestra una representación numérica del volumen momentáneo.
- El medidor S representa el volumen a corto plazo (en unidades de volumen) en todos los canales de audio basado en ventanas de integración de 3 segundos. El cuadro Corto muestra una representación numérica del volumen a corto plazo.
- El medidor I representa el volumen integrado (en unidades de volumen) en todos los canales de audio durante la duración del programa. El cuadro Integrado muestra una representación numérica del volumen integrado e incluye un indicador de superación de objetivo.
- El medidor LRA representa el rango de volumen (en unidades de volumen) de los niveles momentáneos y a corto plazo. La medición Rango de volumen proporciona un método estándar para determinar el rango dinámico de la señal.

- El medidor Picos verdaderos representa los niveles de pico en dB FS. Los picos verdaderos se calculan con el uso de una velocidad de muestra más alta que los picos de la ventana Bus del master con el fin de conseguir una mayor precisión.

  El indicador Picos verdaderos muestra si se ha superado el volumen objetivo. El indicador se restablece cuando se reinicia la reproducción; también puede hacer clic con el botón secundario en la ventana Medidores de volumen y seleccionar Restablecer clip en el menú contextual.

Las estadísticas del lado izquierdo de la ventana muestran los últimos valores calculados y se restablecen cuando se reinicia la reproducción. Puede restablecer los valores si hace clic con el botón secundario en la ventana Medidores de volumen y selecciona Restablecer motor de medición en el menú contextual.



El volumen se vuelve a calcular siempre que inicie, detenga, busque o cambie la dirección de reproducción. Si desea forzar un nuevo cálculo, haga clic con el botón secundario en la ventana y seleccione Restablecer motor de medición en el menú contextual.

Cuando la lista desplegable Modo de bus del master en la ficha Audio del cuadro de diálogo Propiedades de proyecto se establece en Surround 5.1, se aplica el procesamiento surround al medir el volumen (se aplica una ganancia de ~ 1,5 dB en los canales surround izquierdo y derecho). Cuando la lista desplegable Modo de bus del master se establece en Estéreo, todos los canales contribuyen por igual a la medición de volumen.

Elección de un modo de medición

Para cambiar el modo de los medidores, seleccione Opciones > Medidores de volumen y, a continuación, seleccione Modo EBU R 128 o Modo ATSC A 85 en el submenú (también puede hacer clic con el botón secundario en el medidor para ajustar sus opciones).

- Cuando utilice EBU R 128, el valor objetivo del medidor Integrado será de -23 LUFS y el valor máximo Pico verdadero será de -1,0 dB FS. Utilice este modo cuando masterice según los estándares de European Broadcasting Union (EBU).
- Cuando utilice ATSC A 85, el valor objetivo del medidor Integrado será de -24 LUFS y el valor máximo Pico verdadero será de -2,0 dB FS. Utilice este modo cuando masterice según los estándares de Advanced Television Systems Committee (ATSC) de América del Norte.

Los indicadores de superación de objetivo se activarán si se superan los valores objetivos del medidor Integrado y Picos verdaderos.

Elección de una escala de volumen

Para cambiar la escala del medidor, seleccione Opciones > Medidores de volumen > Escala de volumen y, a continuación, seleccione EBU +9 o EBU +18 en el submenú (también puede hacer clic con el botón secundario en el medidor para ajustar sus opciones).

- Cuando utilice EBU +9, los medidores se mostrarán con un rango de entre -18 y +9 LU.
- Cuando utilice EBU +18, los medidores se mostrarán con un rango de entre -36 y +18 LU.

  La elección de un rango amplio le permite ver señales de bajo nivel a costa de la visualización precisa con niveles altos.

Seleccione Absoluto (-23 LUFS) si desea mostrar los valores de volumen como Loudness Units Full Scale (LUFS). Cuando no se selecciona Absoluto (-23 LUFS), todos los valores se expresan como unidades de volumen (LU) en función del modo seleccionado (Modo EBU R 128 o Modo ATSC A 85).

Configuración de medidores de picos

Para alternar los medidores de picos verdaderos en la ventana Medidores de volumen, seleccione Opciones > Medidores de volumen > Mostrar medidor de picos verdaderos (también puede hacer clic con el botón secundario en el medidor para ajustar sus opciones).

 Tenga en cuenta que los picos verdaderos se calculan con el uso de una velocidad de muestra más alta que los picos de la ventana Bus del master con el fin de conseguir una mayor precisión.

Los niveles de pico pueden calcularse de manera errónea si las señales de audio son asimétricas, o bien si hay presente un desplazamiento de CC. Para habilitar el filtrado, seleccione Opciones > Medidores de volumen > Filtro de bloqueo de picos verdaderos. Cuando se selecciona Filtro de bloqueo de picos verdaderos, los picos se calculan como el máximo de las señales filtradas y no filtradas.

 La elección de un rango amplio le permite ver señales de bajo nivel a costa de la visualización precisa con niveles altos.

Capítulo 4

Trabajo con proyectos

Un archivo de proyecto (.veg) almacena la información relevante acerca de los medios de origen: ubicaciones de archivo, ediciones, puntos de inserción, transiciones y efectos.

Un archivo de proyecto no es un archivo multimedia. Contiene señaladores a los archivos originales, de manera que se puedan editar los proyectos de forma no destructiva; es decir, podrá ser creativo sin preocuparse de dañar los archivos de origen.

Creación de nuevos proyectos

El primer paso para realizar su obra maestra consiste en crear un archivo de proyecto de Vegas® Pro.



Puede crear con rapidez un proyecto si hace clic en el botón Nuevo de la barra de herramientas. El proyecto usará la configuración predeterminada, pero se puede usar el cuadro de diálogo Propiedades del proyecto para editar la configuración más adelante. Para obtener más información, consulte "Configuración de propiedades de proyecto" en la página 57.

1. Desde el Menú Archivo, seleccione Nuevo Accederá al cuadro de diálogo Nuevo proyecto.
2. Use el cuadro de diálogo Nuevo proyecto para establecer las propiedades del proyecto.
3. Haga clic en Aceptar para crear el proyecto.

Configuración de propiedades de proyecto

Utilice el cuadro de diálogo Propiedades del proyecto para controlar la configuración predeterminada y almacenar información sobre el proyecto actual.

En el Menú Archivo, seleccione Propiedades para mostrar el cuadro de diálogo.



Marque la casilla Iniciar todos los proyectos con esta configuración para utilizar la configuración actual cada vez que cree un nuevo proyecto.

Vídeo

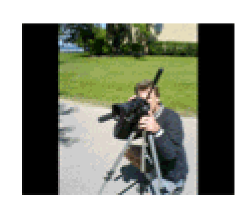
Utilice la ficha Vídeo para ajustar el formato de vídeo del proyecto. También puede hacer clic en el botón Propiedades de vídeo de proyecto en la ventana de vista previa de vídeo para acceder a esta ficha.

Elemento	Descripción
Plantilla	Permite seleccionar una plantilla predeterminada para configurar automáticamente los controles del cuadro de diálogo. También puede cambiar manualmente la configuración y guardarla como plantilla personalizada para uso futuro. Para crear una nueva plantilla, especifique un nombre en el cuadro de texto y haga clic en el botón Guardar plantilla . El nombre de la nueva plantilla personalizada se añade a la lista desplegable. Para establecer que las propiedades del proyecto coincidan con las propiedades de un archivo de medios existente, haga clic en el botón Hacer coincidir con configuración de medio y examine el archivo que desee utilizar.
Anchura y altura	Determina el tamaño de fotograma de la película final cuando se renderiza. El tamaño máximo del fotograma para AVI, MPEG, QuickTime, Windows Media y la salida de imagen fija es de 2048 x 2048. El tamaño máximo de fotograma es 4096x4096.
Orden de campos	Determina el orden de campos de los fotogramas cuando se dibujan en la pantalla. Consulte la documentación de la tarjeta de salida/captura de vídeo a fin de conocer el orden de campos adecuado para su dispositivo. ■ Ninguno (escaneo progresivo): Seleccione esta opción cuando vea el vídeo en un ordenador. Esta opción ignora el entrelazado. ■ Campo superior primero: Seleccione esta opción (también denominada *impar* o *campo A*) cuando vea el vídeo en una televisión. ■ Campo inferior primero: Seleccione esta opción (también denominada *par* o *campo B*) para salida DV o si la opción Campo superior primero produce una salida inestable o con parpadeos.

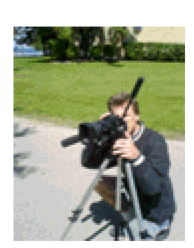
<table>
<tr><th>Elemento</th><th>Descripción</th></tr>
<tr><td>Relación de aspecto del píxel</td><td>Seleccione una opción en la lista desplegable para cambiar la relación de aspecto del píxel del proyecto. Esta opción dependerá de la tarjeta de salida/captura de vídeo.

Los ordenadores muestran los píxeles como cuadrados o una relación de 1,0. Los televisores muestran los píxeles como rectángulos (una relación distinta a 1,0).

Utilizar una configuración incorrecta puede producir distorsión o alargamiento. Consulte la documentación de la tarjeta de salida/captura de vídeo a fin de conocer la configuración correcta.</td></tr>
<tr><td>Inicio de salida</td><td>Seleccione una opción en la lista desplegable para girar la salida del proyecto. Utilice el inicio de salida a fin de editar proyectos para que se muestren de forma vertical (en lugar de horizontal) o con la orientación invertida:



En este ejemplo, el vídeo se ha grabado con el trípode girado 90 grados. Sin embargo, con la salida del proyecto no girada, el vídeo tiene bandas negras verticales dentro del marco horizontal estándar.



Después de elegir 90 (sentido agujas reloj) en la lista desplegable Inicio de salida, la ventana de vista previa se girará y el vídeo rellenará el marco.

 Si desea rotar una orientación del archivo de medios, puede usar la lista desplegable Rotación en el cuadro de diálogo Propiedades de medio.

Para obtener más información, consulte "Creación de proyectos rotados" en la página 72.</td></tr>
</table>

Elemento	Descripción
Velocidad de fotogramas	Seleccione una opción de la lista desplegable para cambiar la velocidad de fotogramas del proyecto. La velocidad de fotogramas para televisión en Estados Unidos, América del Norte, América Central, partes de América del Sur y Japón (NTSC) es de 29,97 fotogramas por segundo (fps). En muchas zonas del mundo, incluidas Europa y la mayor parte de Asia, el estándar para televisión (PAL) es de 25 fps. En Francia, Rusia y la mayor parte de Europa Oriental se utiliza SECAM, una variación de PAL que también es de 25 fps.
Modo 3D estereoscópico	Seleccione una opción en la lista desplegable para crear un proyecto 3D estereoscópico, o seleccione Desactivado para crear un proyecto en 2D De forma predeterminada, el modo 3D estereoscópico del proyecto, Intercambiar izquierda/derechay la configuración de cancelación de crosstalk también se usarán cuando obtenga una vista previa y renderice el proyecto, pero puede anular la configuración del proyecto en caso necesario. Para obtener más información, consulte "Configuración del proyecto 3D estereoscópico" en la página 243.

Elemento	Descripción
Formato de píxel	Seleccione una opción en la lista desplegable para indicar si desea realizar el procesamiento de vídeo (composición, ajuste de escala, vista previa, renderización y la mayoría de los plugins de vídeo) utilizando la aritmética de punto flotante de 8 o 32 bits. ■ 8 bits: Realiza el procesamiento de vídeo usando la aritmética de 8 bits y dentro del espacio de color de vídeo (RGB de estudio o 16 a 235). ■ Punto flotante de 32 bits (niveles de vídeo): Realiza el procesamiento de vídeo usando la aritmética de 32 bits y dentro del espacio de color de vídeo. ■ Punto flotante de 32 bits (rango completo): Realiza el procesamiento de vídeo usando la aritmética de 32 bits y dentro del espacio de color de rango completo. La opción Punto flotante de 32 bits permite mayor precisión para procesar vídeo, pero exige más capacidad de procesamiento que trabajar con vídeo de 8 bits.  Sugerencias: ■ Punto flotante de 32 bits (niveles de vídeo) es la opción recomendada cuando se trabaja con entrada/salida YUV de 10 bits o cuando se utilizan medios xvYCC/x.v.Color. ■ Cuando se trabaje con entrada/salida de 8 bits, la opción Punto flotante de 32 bits (niveles de vídeo) puede impedir la composición de bandas que contengan fundidos, bordes suavizados o gradientes. ■ Los plugins de vídeo y los generadores de medios que admiten procesamiento de punto flotante se indican en la carpeta Punto flotante de 32 bits en las ventanas Transiciones, Efectos de vídeo, Generadores de medios, Compositores y Administrador de plugins. ■ Si está creando un proyecto de 32 bits, puede aumentar el rendimiento durante la edición y la reproducción si utiliza la opción 8 bits durante la edición y luego cambia a Punto flotante de 32 bits (niveles de vídeo) antes de renderizar.

Elemento	Descripción
Gamma de composición	Cuando seleccione Punto flotante de 32 bits (rango completo) en la lista desplegable Formato de píxel, podrá elegir un valor de gamma de composición. ■ 1.000 (lineal): Es la opción predeterminada cuando selecciona Punto flotante de 32 bits (rango completo) en la lista desplegable Formato de píxel. ■ 2.222 (Vídeo): El procesamiento de vídeo de 8 bits siempre se realiza con un ajuste de 2,222.
Transformación de vista	Elija la transformación de vista de referencia que se va a usar en este proyecto. Para obtener más información, consulte "Activación de la administración del color en su proyecto de Vegas Pro" en la página 508.
Calidad de renderización de máx. resolución	Seleccione una opción de la lista desplegable para establecer la calidad del vídeo renderizado. A no ser que tenga problemas de rendimiento específicos, seleccioneBuena. Si selecciona La mejor, los tiempos de renderización pueden aumentar espectacularmente. La opción Buena utiliza escalas bilineales sin integración, mientras que la opción La mejor utiliza escalas bicúbicas con integración. Si utiliza imágenes fijas de alta resolución (o vídeo) que se escalarán hacia abajo hasta el tamaño de salida final, la selección de La mejor puede evitar defectos. Algunos formatos de archivo permiten asociar la configuración de calidad de renderización de un vídeo con una plantilla de renderización personalizada. La configuración de plantilla de renderización definitiva anula la opción Calidad de renderización de máx. resolución del cuadro de diálogo Propiedades del proyecto. Para obtener más información, consulte "Plantillas de renderización personalizadas" en la página 635.

<table>
<tr><th>Elemento</th><th>Descripción</th></tr>
<tr><td>Tipo de desenfoque de movimiento</td><td>Seleccione una opción en la lista desplegable para elegir la curva que se utiliza para desenfocar fotogramas cuando se añade un envolvente de desenfoque de movimiento a la pista de bus de vídeo. Para obtener más información, consulte "Pista de bus de vídeo" en la página 300.

El desenfoque de movimiento crea la ilusión de movimiento en fotogramas individuales (muy similar al uso de un tiempo de exposición prolongado) y puede hacer que la animación generada por ordenador parezca más suave y natural.

■ Gausiano: Otorga más peso al fotograma central en el desenfoque y menos en los fotogramas externos. Se utilizará una curva bien formada entre los fotogramas centrales y exteriores. El desenfoque gausiano es la mejor opción en la mayoría de las situaciones cuando se necesita desenfoque.

■ Piramidal: Otorga más peso al fotograma central en el desenfoque y el menos posible a los fotogramas externos. La pendiente lineal se utiliza entre los fotogramas centrales y externos.

■ Cuadro: Utiliza una ponderación igual para todos los fotogramas, fundamentalmente igualando los fotogramas en el desenfoque.

Las opciones Gausiano (asimétrico), Piramidal (asimétrico) y Cuadro (asimétrico) solo utilizan la mitad izquierda de cada curva, desde la parte posterior del fotograma central. Los ajustes asimétricos crean un borde inicial duro con un desenfoque posterior detrás del objeto en movimiento.</td></tr>
<tr><td>Método de eliminación de entrelazado</td><td>Seleccione una opción de esta lista desplegable para determinar el método que se utiliza para renderizar efectos y eliminar el entrelazado de los dos campos que componen un fotograma.

■ Ninguna: No se realiza ninguna eliminación de entrelazado.

■ Fusionar campos: Esta opción utiliza contenido de ambos campos y funciona mejor para vídeos de movimiento lento y mucho detalle.

■ Interpolar: Utiliza un único campo cada vez y funciona bien para vídeos de gran movimiento y poco detalle.

 No se realiza ninguna eliminación de entrelazado en los modos de vista previa de vídeo Borrador y Vista previa. Los modos Buena y La mejor aplican el método de eliminación de entrelazado seleccionado.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>Elemento</th><th>Descripción</th></tr>
<tr><td>Ajustar medio de origen para coincidir con conf. de proyecto o renderización</td><td>Marque esta casilla de verificación si desea que Vegas Pro ajuste la escala de las imágenes o el entrelazado para permitir que los archivos de medios funcionen mejor con el proyecto.

Esta configuración corregirá los siguientes tipos de falta de coherencia:

■ Los medios DV se recortarán para renderizaciones de Internet de 320 x 240 para evitar las bandas negras horizontales.

■ Los medios DV panorámicos se recortarán en proyectos HD.

■ Los medios DV se recortarán en proyectos HD panorámicos.

■ Se recortarán medios de 486 líneas en proyectos de 480 líneas.

■ Se añadirán medios de 480 líneas en proyectos de 486 líneas.

Si la casilla de verificación no está marcada, los archivos de medios de origen se procesarán con su configuración nativa.</td></tr>
<tr><td>Carpeta de archivos previamente renderizados</td><td>Los archivos de vídeo previamente renderizados se guardan en esta carpeta para no tener que volver a renderizar el proyecto cada vez que lo vea. Para obtener más información, consulte "Renderizar vídeo previamente de forma selectiva" en la página 571.

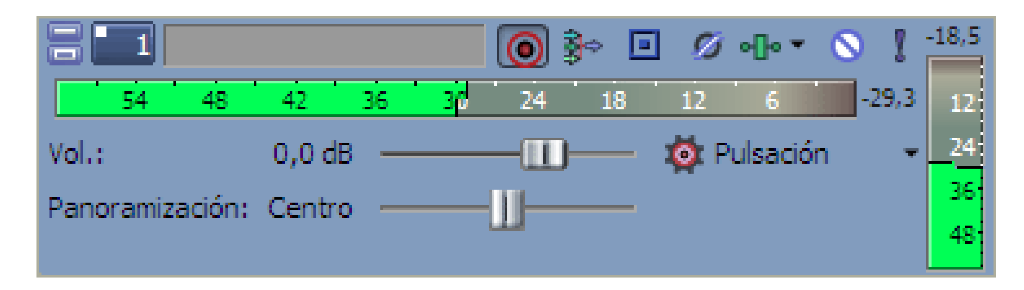
Si desea cambiar la ubicación de la carpeta, haga clic en el botón Examinar y seleccione una ubicación. Lo ideal sería que esta ubicación estuviera en una unidad de disco duro que no fuera la unidad en la que está instalado el sistema operativo.

⚠ Los archivos renderizados previamente pueden consumir un importante espacio de unidad. Seleccione una carpeta en una unidad con capacidad a/v que disponga de espacio libre suficiente: DV necesita aproximadamente 228 MB por minuto.</td></tr>
<tr><td>Espacio disponible en la carpeta seleccionada</td><td>Muestra la cantidad total de espacio disponible en la unidad seleccionada.</td></tr>
</table>

Audio

Utilice la ficha Audio para cambiar el formato de datos del proyecto actual.

Elemento	Descripción
Modo de bus del master	Seleccione Estéreo en la lista desplegable para crear un proyecto estéreo de dos canales. Seleccione 5.1 Surround si desea realizar la mezcla de canales 5.1 avanzada. Para obtener más información, consulte "Proyectos Surround 5.1" en la página 513.
Número de buses estéreo	Introduzca el número de buses estéreo del proyecto. Para obtener más información, consulte "Adición de buses de audio" en la página 400.
Velocidad de muestra	Seleccione una velocidad de muestra de la lista desplegable o especifique un valor en el cuadro de edición.
Profundidad de bit	Seleccione una opción de la lista desplegable para especificar el número de bits utilizado para almacenar cada muestra. Los valores más elevados aumentarán la calidad de la reproducción y de cualquier grabación que realice.
Calidad de re-muestreo y extensión	Seleccione una opción de la lista desplegable para determinar la precisión con la que se realizará un re-muestreo de los archivos de audio a fin de hacerlos coincidir con la configuración del proyecto. La opción Calidad de re-muestreo y extensión también determina la calidad de procesamiento cuando se ajusta la extensión de tiempo de eventos de audio. Para obtener más información, consulte "Edición de propiedades de evento" en la página 220.
Habilitar filtro paso-bajo en LFE	Marque esta casilla de verificación si desea aplicar un filtro paso-bajo a cada pista en un proyecto surround 5.1 que se haya asignado al canal LFE. Para obtener más información, consulte "Panoramización y mezcla en Surround 5.1" en la página 516. La aplicación de un filtro paso-bajo aproximará el sistema de gestión de bajos en un decodificador 5.1 y garantizará que solo se envíe audio de baja frecuencia al canal LFE. ⚠ Antes de renderizar el proyecto surround, compruebe la documentación de la aplicación de creación surround para determinar el formato de audio requerido. Algunos codificadores exigen una atenuación y frecuencia de corte específicas, o incluso que no se aplique ningún filtro antes de la codificación.
Frecuencia de corte del filtro paso-bajo	Seleccione una frecuencia en la lista desplegable o escriba una en el cuadro para definir la frecuencia por encima de la cual el canal LFE omitirá el audio.
Calidad del filtro paso-bajo	Seleccione una opción en la lista desplegable para determinar la nitidez de la curva de atenuación del filtro. La mejor producirá la curva más pronunciada.

Elemento	Descripción
Carpeta de archivos grabados	Al grabar pistas de audio, los archivos grabados se guardan en una única carpeta. Si desea cambiar la ubicación de la carpeta, haga clic en el botón Examinar y seleccione una ubicación. Lo ideal sería que esta ubicación estuviera en una unidad de disco duro que no fuera la unidad en la que está instalado el sistema operativo.  Si no ha especificado una ubicación, se le pedirá que indique la ubicación donde desea guardar el audio grabado cuando haga clic en el botón Preparar para grabar de la cabecera de pista: 
Espacio disponible en la carpeta seleccionad a	Muestra la cantidad total de espacio disponible en la unidad seleccionada.

Regla

Use la ficha Regla para cambiar el formato que se utiliza para mostrar la regla de la escala de tiempo. Vegas Pro también envía información de tempo a los plugins de audio que lo admitan.

Elemento	Descripción
Formato de tiempo de la regla	Seleccione una opción de la lista desplegable para elegir cómo desea que se muestre la regla de tiempo. Puede cambiar el formato en cualquier momento tras la creación del proyecto. Para obtener más información sobre cada formato de tiempo, consulte "Regla de tiempo" en la página 705.
Tiempo de inicio de la regla	Especifique el tiempo de inicio del proyecto según sus preferencias. Por ejemplo, se puede establecer que el desplazamiento de la regla comience a la una para la sincronización del código de tiempo.

Elemento	Descripción
Golpes por minuto	Especifique el tempo del proyecto en Golpes por minuto. Este tempo se utiliza para determinar la escala de la regla (si selecciona Medidas y golpes en la lista desplegable Formato de tiempo de la regla) y para especificar el tempo que utiliza el metrónomo. Marque la casilla Importar audio con tempo del proyecto en la ficha Audio del cuadro de diálogo Preferencias, si desea que los bucles de ACID se extiendan para coincidir con el tempo del proyecto al añadirlos a la escala de tiempo o al obtener una vista previa de la ventana del explorador. Quite la marca de la casilla de verificación Importar audio con tempo del proyecto, si desea omitir la información de tempo.
Golpes por medida	Especifique el número de golpes de cada medida. Este tempo se utiliza para determinar la escala de la regla (si selecciona Medidas y golpes en la lista desplegable Formato de tiempo de la regla) y para especificar el tempo que utiliza el metrónomo.
Nota que dura un golpe	Especifique la nota que recibe un golpe. Por ejemplo, si este valor es cuatro, una negra recibe un golpe. Este tempo se utiliza para determinar la escala de la regla (si selecciona Medidas y golpes en la lista desplegable Formato de tiempo de la regla) y para especificar el tempo que utiliza el metrónomo.

Resumen

Elemento	Descripción
Título	Especifique un título para el proyecto.
Artista	Indique el nombre del artista.
Ingeniero	Indique el nombre de la persona que mezcló o editó el proyecto.
Copyright	Especifique información de copyright para el proyecto.
Comentarios	Escriba cualquier comentario que desee asociar con el proyecto.

CD de audio

Utilice la ficha CD de audio para configurar las opciones para grabar CD por disco. Para obtener más información, consulte "Grabación de CD por disco (DAO o libro rojo)" en la página 593.

Elemento	Descripción
Código univ. de productos/ Núm. de catálogo de los medios	Como medio de identificación, se pueden escribir en el CD tanto códigos universales de producto (UPC) como números de catálogos de los medios (MCN). No obstante, no todas las unidades de CD-R admiten esta característica. Compruebe la documentación de su unidad de CD-R para determinar si escribe estos códigos. Especifique el código en este cuadro y los códigos se escribirán en el CD junto con el resto del proyecto. Los códigos universales de producto los administra el organismo GS1 US: http://www.gs1us.org/.
Número de primera pista en disco	Introduzca un número en el cuadro o especifique el número de pista de la primera. La especificación de un valor distinto de uno producirá un CD del tipo Red Book (libro rojo) aunque algunos reproductores de CD no podrán reproducir el disco.

Apertura de proyectos o archivos de medios

En el Menú Archivo, seleccione Abrir para abrir un archivo de medios o un proyecto de Vegas Pro.



Puede abrir varios proyectos de Vegas Pro si inicia otra instancia de la aplicación (si su equipo dispone de recursos suficientes).

- Al abrir un proyecto, se cierra el proyecto actual y se muestra el proyecto abierto en la ventana de Vegas Pro.
- Al abrir un archivo de medios, el evento que contiene los medios se situará en una nueva pista del proyecto actual.

Apertura de proyectos de Vegas Pro

1. Desde Menú Archivo, seleccione Abrir. Aparecerá el cuadro de diálogo Abrir.
2. Seleccione la carpeta en la que está almacenado el proyecto que desea abrir:
   - Elija una unidad y una carpeta en la lista desplegable Buscar en.
   - Elija una carpeta de la lista desplegable Reciente para acceder con rapidez a una carpeta en la que haya abierto archivos con anterioridad.

3. Seleccione un archivo en la ventana del explorador o escriba un nombre en el cuadro Nombre de archivo. En la parte inferior del cuadro de diálogo se muestra información detallada acerca del archivo seleccionado.

    Sugerencias:

   - Para limitar el número de archivos mostrados en el cuadro de diálogo, seleccione un tipo de archivo de la lista desplegable Tipo de archivo o introduzca *. y una extensión en el cuadro Nombre de archivo. Por ejemplo, introduzca **.wav* para mostrar todos los archivos de onda de la carpeta actual o introduzca **guitarra*.wav* para mostrar todos los archivos de onda que incluyan la palabra guitarra en el nombre de archivo.
   - Para abrir un proyecto con rapidez, haga doble clic en un archivo .veg de la ventana del explorador.

4. Haga clic en Abrir. Si no ha guardado el proyecto actual, se le pedirá que guarde los cambios.

Adición de un proyecto de Vegas Pro al proyecto actual (anidamiento)

El anidamiento le permite añadir un proyecto de Vegas Pro a la escala de tiempo de otro proyecto. Esta función le puede ayudar a organizar una escala de tiempo o crear otros efectos. Para obtener más información, consulte "Anidamiento de proyectos" en la página 75.

 Use proyectos anidados para organizar un proyecto que use composición ampliada.

Realice cualquiera de las acciones siguientes para anidar un proyecto de Vegas Pro dentro del proyecto actual:

- Arrastre un proyecto de Vegas Pro desde la ventana del explorador (o el Explorador de Windows) a la escala de tiempo.
- En Menú Archivo, seleccione Importar y después seleccione Medios en el submenú que aparece. A continuación, desplácese hasta el proyecto que desee usar.

El archivo se añadirá a la ventana de medios de proyecto y se creará un evento cuando coloque el proyecto en la escala de tiempo o en la posición en la que se encontraba el cursor antes de abrir el cuadro de diálogo Importar medios.

Apertura de archivos de medios

1. Desde Menú Archivo, seleccione Abrir. Aparecerá el cuadro de diálogo Abrir.
2. Seleccione la carpeta donde está almacenado el archivo que desea abrir.
   - Elija una unidad y una carpeta en la lista desplegable Buscar en.
   - Elija una carpeta de la lista desplegable Reciente para acceder con rapidez a una carpeta en la que haya abierto archivos con anterioridad.

3. Seleccione un archivo en la ventana del explorador o escriba un nombre en el cuadro Nombre de archivo. En la parte inferior del cuadro de diálogo se muestra información detallada acerca del archivo seleccionado.

 Para limitar el número de archivos mostrados en el cuadro de diálogo, seleccione un tipo de archivo de la lista desplegable Tipo de archivo o introduzca *. y una extensión en el cuadro Nombre de archivo. Por ejemplo, introduzca **.wav* para mostrar todos los archivos de onda de la carpeta actual o introduzca **guitarra*.wav* para mostrar todos los archivos de onda que incluyan la palabra guitarra en el nombre de archivo.

 Si desea utilizar los archivos de cámara RAW en su proyecto, el Paquete de códecs para cámara de Microsoft le permitirá visualizar los archivos de cámara RAW y añadirlos a la escala de tiempo. Para obtener más información, consulte http://www.microsoft.com/download/en/details.aspx?id=26829.

4. Haga clic en Abrir.
5. El archivo se añadirá a la ventana de medios de proyecto y se creará un evento. El evento se creará en la posición del cursor en la pista seleccionada o, si no existen pistas del tipo apropiado, se creará una nueva pista. Por ejemplo, si su proyecto actual contiene tres pistas de audio, cuando abra un archivo AVI, se creará una pista de vídeo para el AVI.

Apertura de secuencias de imágenes fijas

Si ha exportado un clip de vídeo como una secuencia de imágenes fijas utilizando otra aplicación (por ejemplo, una aplicación de renderización 3D), puede añadir la secuencia a la escala de tiempo de Vegas Pro como un único evento.

1. Desde Menú Archivo, seleccione Abrir. Aparecerá el cuadro de diálogo Abrir.
2. Seleccione la carpeta donde está almacenada la secuencia que desea abrir:
    - Elija una unidad y una carpeta en la lista desplegable Buscar en.
    - Elija una carpeta de la lista desplegable Reciente para acceder con rapidez a una carpeta en la que haya abierto archivos con anterioridad.
3. Seleccione la primera imagen de la secuencia (o la imagen que desee utilizar para iniciar el evento). En la parte inferior del cuadro de diálogo se muestra información detallada acerca del archivo seleccionado.
4. Seleccione la casilla de verificación Abrir secuencia.
5. En el cuadro Última imagen, escriba el número de la última imagen que quiso abrir. Por ejemplo, si hubiera seleccionado *AnimationOne_00001.tga* en el paso 3, podría introducir 120 en este cuadro para crear un nuevo evento utilizando desde *AnimationOne_00001.tga* hasta *AnimationOne_00120.tga.*
6. Haga clic en Abrir para acceder al cuadro de diálogo Propiedades de medio, en el que puede ver o editar información sobre la secuencia. Para obtener más información, consulte "Visualización o cambio de propiedades de archivos de medios" en la página 127.

7. Haga clic en Aceptar. Se creará un nuevo evento en la posición del cursor en la pista seleccionada (si no hay seleccionada ninguna pista, se añadirá una nueva). Se mostrará cada imagen de la secuencia para un fotograma.

Apertura de un proyecto creado con la versión 4 de CD Architect

Si dispone de proyectos creados con la versión 4 de CD Architect, puede usar Vegas Pro para abrir los archivos de proyecto y crear CD del tipo Red Book (libro rojo).

1. Desde Menú Archivo, seleccione Abrir. Aparecerá el cuadro de diálogo Abrir.
2. Seleccione la carpeta donde está guardado el archivo de proyecto (.cdp) de CD Architect:
   - Elija una unidad y una carpeta en la lista desplegable Buscar en.
   - Elija una carpeta de la lista desplegable Reciente para acceder con rapidez a una carpeta en la que haya abierto archivos con anterioridad.
3. Seleccione un archivo de proyecto en la ventana del explorador o escriba un nombre en el cuadro Nombre de archivo.
4. Haga clic en Abrir. Si no ha guardado el proyecto actual, se le pedirá que guarde los cambios.

   Para obtener más información sobre la creación de CD de libro rojo, consulte "Grabación de CD por disco (DAO o libro rojo)" en la página 593.

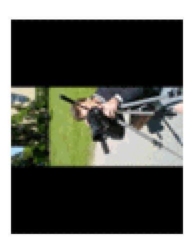
Creación de proyectos rotados

El uso de pantallas rotadas (pantallas que muestran medios verticales) cuenta cada vez con mayor aceptación: puede verlas en quioscos, presentaciones e incluso en las noticias de la televisión. Si tiene un proyecto que le gustaría mostrar en formato rotado, Vegas Pro se lo pone fácil.

1. Cree un proyecto nuevo.
2. Configure las propiedades del proyecto según sea necesario y seleccione un ajuste de la lista desplegable Inicio de salida para indicar la orientación del dispositivo de visualización de destino. Si desea mostrar el proyecto en modo retrato (alto), seleccione 90 grados (sentido agujas reloj) o 90 grados (sent. contr. aguj. reloj). Para obtener más información, consulte "Configuración de propiedades de proyecto" en la página 57.

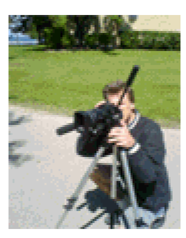
   

   En este ejemplo, el vídeo se ha grabado con el trípode girado 90 grados. Sin embargo, dado que no se han girado ni el proyecto ni el medio, el vídeo se muestra en posición horizontal dentro del fotograma horizontal estándar.

   Una vez haya seleccionado 90 grados (sentido agujas reloj) en la lista Inicio de salida, se girará la ventana de vista previa de vídeo. Dado que el medio aún no se ha girado, no coincide con la orientación del proyecto y se le añadirán bandas negras horizontales arriba y abajo dentro del fotograma.
3. Añadir los archivos de medios al proyecto. Para obtener más información, consulte "Adición de archivos de medios a un proyecto" en la página 104.
4. Modifique las propiedades de cada uno de los archivos de medios para configurar su rotación según sea necesario:
   a. Haga clic con el botón secundario en un archivo de medios en la ventana de medios de proyecto y seleccione Propiedades en el menú contextual. Se muestra el cuadro de diálogo de propiedades de los medios.

b. Seleccione una opción en la lista desplegable Rotación para indicar la dirección hacia la que desea girar el medio.



Una vez haya seleccionado 90 grados (sentido agujas reloj) en la lista desplegable Rotación, se gira el medio y el vídeo llena el fotograma.

c. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo de propiedades de medio y guardar los cambios.

 Para girar varios archivos rápidamente, selecciónelos en la ventana de medios de proyecto, haga clic con el botón secundario en un archivo seleccionado y a continuación seleccione Girar 90 grados en el sentido de las agujas del reloj o Girar 90 grados en sentido contrario a las agujas del reloj en el menú contextual.

5. Arrastre los clips desde la ventana de medios de proyecto a la escala de tiempo para crear eventos.

6. Edite el proyecto como precise. Para obtener más información, consulte "Edición de eventos en la escala de tiempo" en la página 157.

7. Renderice el proyecto en cualquier formato de renderización compatible. Para obtener más información, consulte "Renderización de proyectos (Renderizar como)" en la página 619.

   En el cuadro de diálogo Renderizar como, marque la casilla Usar configuración de rotación de salida del proyecto si desea usar la opción Inicio de salida en el cuadro de diálogo Propiedades del proyecto para el archivo renderizado. Si esta casilla no está marcada, el medio se gira en función de la configuración de propiedades de medios, pero el proyecto en sí no se gira; puede usar esta configuración para probar el proyecto en una visualización sin girar.

    Para renderizar un archivo dirigido a retrato que se visualizará en un ordenador sin una pantalla rotada, puede crear una plantilla de renderización que se ajuste a las proporciones del proyecto. Para obtener más información, consulte "Plantillas de renderización personalizadas" en la página 635.

   a. Haga clic con el botón secundario en la ventana de vista previa de vídeo y asegúrese de que ha seleccionado Simular relación de aspecto del dispositivo.

   b. A continuación, ajuste el tamaño de la ventana de vista previa para que coincida con el tamaño de fotograma que desea renderizar y observe las dimensiones de la Pantalla en la esquina inferior derecha de la ventana de vista previa de vídeo.

   c. En el Menú Archivo, seleccione Renderizar como y seleccione el formato de renderización que desee en la lista desplegable Guardar como tipo; a continuación, seleccione la plantilla de renderización que más se ajuste al tamaño de fotograma que ha observado en el paso b. Una buena elección es Vídeo de Windows Media.

   d. Haga clic en el botón Personalizar y después utilice la ficha Vídeo del cuadro de diálogo Plantilla personalizada para ajustar el tamaño de fotograma a las dimensiones que ha observado en el paso 7b.

   e. Guarde la plantilla para volverla a usar.

   f. Quite la marca de la casilla Usar configuración de rotación de salida del proyecto y renderice el archivo.

Anidamiento de proyectos

El anidamiento le permite añadir un proyecto de Vegas Pro a la escala de tiempo de otro proyecto. Esta función le puede ayudar a organizar una escala de tiempo o crear otros efectos:

- Crear un único elemento (como un gráfico o marca de agua en el tercio inferior) que pueda usar en varias ubicaciones de la escala de tiempo o en proyectos.
- Crear un elemento compuesto complejo que pueda usar como un objeto de medios en la escala de tiempo. Para obtener más información, consulte "Composición de vídeo" en la página 457.
- Crear una transición a lo largo de varios eventos colocando los eventos en un proyecto anidado y aplicando una transición al evento de proyecto anidado.
- Crear una composición musical con su propio tempo y estructura de efectos de bus que podrá usar en otro proyecto.

- Crear un proyecto independiente para cada escena en un vídeo y anidar estos proyectos en un proyecto de vídeo master. Puede aplicar la corrección de color a cada toma de la escena y después aplicar la corrección de color a toda la escena en el proyecto master.
- Utilice los proyectos master para producir un proyecto en varios formatos sin renderizaciones intermedias que consumen tiempo y espacio en disco: por ejemplo, podría añadir el proyecto de 24p, 16:9 HD (alta definición) a un proyecto master para volver a dar formato al proyecto como SD (definición estándar) panorámico para DVD, SD con bandas negras horizontales para VHS, 4:3 SD de pan-and-scan o 25p.

Realice cualquiera de las acciones siguientes para anidar un proyecto de Vegas Pro dentro del proyecto actual:

- Arrastre un proyecto de Vegas Pro desde la ventana del explorador (o el Explorador de Windows) a la escala de tiempo.
- En Menú Archivo, seleccione Importar y después seleccione Medios en el submenú que aparece. A continuación, desplácese hasta el proyecto que desee usar.

El archivo se añadirá a la ventana de medios de proyecto. Se creará un evento cuando coloque el proyecto en la escala de tiempo (o en la posición del cursor si importa o usa el explorador para abrir un archivo de proyecto).

Puede editar los eventos del proyecto anidado como cualquier otro evento en la escala de tiempo: recortar, mover, estirar, recortar o aplicar cambios de eventos.

Para obtener más información, consulte "Edición de eventos en la escala de tiempo" en la página 157.

 Notas:

- La salida del bus del master del proyecto anidado se utiliza para crear el evento de audio. Si anida un proyecto surround 5.1, el evento de audio será una mezcla estéreo del bus del master surround. Para obtener más información, consulte "Proyectos Surround 5.1" en la página 513.
- Los eventos de audio de proyectos anidados no pueden editarse en un editor de sonidos. Para obtener más información, consulte "Apertura de eventos en un editor de audio" en la página 217.
- El audio de un proyecto anidado exigirá que se cree un archivo de proxy. Para evitar la creación de archivos de proxy, elimine el audio de los proyectos anidados y utilice el proyecto master para crear el audio.

  En el menú Herramientas, seleccione Regenerar audio anidado sin conexión para volver a renderizar los archivos de proxy de audio sin conexión en el proyecto. Los archivos de proxy de audio pueden estar sin conexión si cancela la renderización al añadir un proyecto anidado.
- Los marcadores y regiones en el proyecto anidado se mostrarán en la escala de tiempo como marcadores de medios en el evento. Para obtener más información, consulte "Uso de marcadores y regiones de medios" en la página 265.
- Se utilizará el vídeo renderizado previamente de un proyecto cuando esté anidado en la escala de tiempo de otro proyecto.

- Puede editar un proyecto anidado haciendo clic con el botón secundario en el evento en la escala de tiempo y seleccionando Editar proyecto de origen en el menú contextual. Se abrirá una nueva ventana de Vegas Pro para permitir la edición del proyecto. Para obtener más información, consulte "Referencias a proyectos en archivos renderizados" en la página 79.

Apertura de proyectos recientes

En la parte inferior del Menú Archivo se conserva una lista de los archivos de proyectos que se han utilizado recientemente. Seleccionar un proyecto de esta lista permite volver a trabajar rápidamente en ese proyecto.

Puede utilizar la ficha General del cuadro de diálogo Preferencias para activar o desactivar la lista de archivos utilizados recientemente y para especificar el número de archivos que deben mostrarse. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha General" en la página 711

Almacenamiento de proyectos

En el Menú Archivo, seleccione Guardar para guardar los cambios en el proyecto actual de Vegas Pro (.veg). Cuando se guarda un proyecto de Vegas Pro, todo lo relativo a diseño de pistas, ajustes de envolvente, parámetros de efecto, etc., se guarda en este archivo del proyecto.

La primera vez que guarde un proyecto, accederá al cuadro de diálogo Guardar como.



Si desea conservar la versión anterior del proyecto antes de realizar cambios, utilice el comando Guardar como para guardar la nueva versión del proyecto con un nuevo nombre. Para obtener más información, consulte "Almacenamiento y cambio de nombre de proyectos (Guardar como)" en la página 78.

Almacenamiento automático de proyectos

Cada cinco minutos se guarda automáticamente una copia de seguridad del proyecto en que trabaja. Si el sistema se bloquea, la próxima vez que abra la aplicación se le pedirá que abra el archivo de copia de seguridad.

Las copias de seguridad se guardan en la ubicación especificada en el cuadro Carpeta de archivos temporales de la ficha General del cuadro de diálogo Preferencias. Los archivos se guardan con la extensión .autosave.veg y se eliminan al salir de la aplicación. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha General" en la página 711.

Si no desea que el proyecto se guarde de manera automática, quite la marca de la casilla Habilitar guardado automático de la ficha General del cuadro de diálogo Preferencias.



Cuando guarda un proyecto, se crean en la carpeta del proyecto archivos .veg.bak que le permitirán volver a la última versión guardada del proyecto. La creación de copias de seguridad es independiente del guardado automático del proyecto.

Almacenamiento y cambio de nombre de proyectos (Guardar como)

En el Menú Archivo, seleccione Guardar como para guardar el proyecto actual en una ubicación distinta o con un nuevo nombre.

1. Desde el Menú Archivo, seleccione Guardar como.
2. Seleccione la unidad y la carpeta donde desee almacenar el proyecto.
3. Escriba un nombre en el cuadro Nombre de archivo.
4. En la lista desplegable Guardar como tipo, seleccione el formato en el que desee guardar el proyecto.

Extensión	Nombre de formato	Descripción
.veg	Proyecto de Vegas Pro	Esta opción guarda las referencias a los archivos de medios utilizados en el proyecto. También se guarda la información de proyecto, los efectos de pista, envolventes, asignaciones de bus y propiedades de salida. El archivo .veg no combina eventos en un único archivo.
.txt	Archivo de texto de EDL	Esta opción crea una versión de texto de colocaciones de eventos en la vista de pista. Esta descripción de texto podrá importarse en una base de datos o aplicación de texto para su modificación u otros fines.
.aaf	Archivo AAF compatible con protocolo de edición	Estas opciones crean archivos AAF (del inglés Advanced Authoring Format, Formato de creación avanzado) que puede usar para intercambiar proyectos entre aplicaciones. Por ejemplo, si la función de postproducción utiliza una herramienta distinta al software Vegas Pro, podría presentar el proyecto como un archivo AAF. Para obtener más información, consulte "Importación y exportación de archivos AAF" en la página 85.
.aaf	Archivo AAF heredado de Avid	

5. Marque la casilla Copiar medios con proyecto si desea crear copias de cada uno de los archivos de medios de proyecto en la misma ubicación que el archivo del proyecto. De esta forma se pueden recopilar todos los activos de un proyecto en una única ubicación.
6. Haga clic en el botón Guardar.
7. Si ha marcado la casilla Copiar medios con proyecto, se mostrará un cuadro de diálogo en el que puede especificar cómo desea copiar archivos de medios:
   - Seleccione el botón de opción Copiar medios de origen para copiar los archivos de medios de origen completos a la carpeta del proyecto.

Todos los archivos de medios del proyecto situados en carpetas distintas a la carpeta del proyecto se copiarán en esta carpeta. Los archivos de medios que estén guardados en subcarpetas de la carpeta del proyecto no se copiarán.

- Seleccione el botón de opción Crear copias recortadas de medios de origen y especifique un valor en el cuadro Cabecera y cola adicionales para reducir el número y el tamaño de los archivos de medios necesarios para representar el proyecto.

  El proyecto se escaneará para determinar qué cantidad de cada archivo de medios se está utilizando y esas regiones se renderizarán en nuevos archivos de medios. Se añadirá la cantidad de tiempo especificada en la opción Cabecera y cola adicionales antes y después del archivo de medios para permitir ediciones posteriores. A continuación, todos los eventos se actualizarán para indicar estos nuevos archivos. Finalmente, se eliminarán las tomas inactivas del proyecto y este se guardará.


Los archivos recién renderizados coincidirán lo máximo posible con las propiedades de los archivos de origen:

- Los eventos de audio/vídeo se guardan en un nuevo archivo AVI. Puede recortar archivos AVI DV, AVI sin comprimir y AVI Sony YUV. Dada la pérdida de información que se suele producir en otros formatos de vídeo, los archivos de vídeo no se recortarán sino que se copiarán en la carpeta del proyecto.
- Los eventos solo de audio se renderizarán en el formato Wave si tienen un tamaño inferior a 2 GB (o en Wave64 si tienen un tamaño superior a 2 GB) y los archivos DV se renderizarán como archivos AVI DV.

Referencias a proyectos en archivos renderizados

Si el proyecto de Vegas Pro utiliza medios que se hayan renderizado con una referencia de ruta del proyecto incrustada, podrá abrir con facilidad el proyecto de origen en la aplicación asociada si necesita editar los medios más tarde. ACID 5.0, Sound Forge 8.0 y Vegas Pro 6.0 y posteriores permiten guardar la referencia de ruta del proyecto al renderizar archivos.

Por ejemplo, imagine que tiene un archivo de audio en la escala de tiempo de Vegas Pro que se renderizó desde un proyecto de ACID. Al obtener una vista previa del proyecto de Vegas Pro, descubre que, accidentalmente, ha renderizado el proyecto de ACID con una pista crucial silenciada. Solo tiene que hacer clic con el botón secundario en el evento en la escala de tiempo de Vegas Pro y seleccionar Editar proyecto de origen en el menú contextual para volver a abrir el proyecto de ACID, anule el silencio de la pista y, a continuación, vuelva a renderizarla.


La información de proyecto del archivo renderizado constituye una referencia solo a un archivo de proyecto. Si modifica el archivo de proyecto una vez renderizado, los datos del proyecto dejarán de coincidir con los del archivo renderizado. Para editar un proyecto utilizando una referencia de ruta, el archivo de proyecto y todos los medios deben estar disponibles en el equipo.

Almacenamiento de rutas de proyecto en el archivo renderizado

1. Guarde su Vegas Pro proyecto. Es preciso guardar el proyecto antes de poder incrustar una referencia suya en el archivo renderizado.
2. Lleve a cabo el procedimiento descrito en el tema Renderización de proyectos para seleccionar el tipo de archivo y la ubicación para renderizar los archivos y marque la casilla Guardar proyecto como referencia de ruta de acceso en medio renderizado.

   Para obtener más información, consulte "Renderización de proyectos (Renderizar como)" en la página 619.

    La casilla no estará disponible si no ha guardado el proyecto o si está renderizando mediante un plugin de formato de archivo de otro fabricante.

Edición de proyectos de los que se haya guardado la referencia

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Haga clic con el botón secundario en un archivo de medios de la ventana del explorador.
   - Haga clic con el botón secundario en un archivo de medios en la ventana de medios de proyecto.
   - Haga clic con el botón secundario en un evento de la escala de tiempo.
2. En el menú contextual, seleccione Editar proyecto de origen. Se abrirá una ventana de ACID, Vegas Pro o Sound Forge con el proyecto de origen.

    Para editar un proyecto de origen con un ordenador que no sea el mismo en el que se creó el proyecto, el equipo en el que se realice la edición debe cumplir los siguientes requisitos:

   - Debe instalar el software que utilizó para crear el proyecto y debe registrar la extensión del archivo de proyecto (.acd, .acd-zip, .veg, .vf, o .frg) en el equipo donde se realice la edición.
   - El equipo en el que se realice la edición debe tener la misma versión (o posterior) que se utilizó para crear el proyecto.
   - El archivo de proyecto debe existir en el equipo en el que se realice la edición con la misma ruta de archivo que la del equipo donde se creó el proyecto.
   - Los medios de origen del proyecto deben existir en el equipo en el que se realice la edición. Si los archivos de medios no usan la misma ruta de archivos que la del equipo en que se creó el proyecto, se le pedirá que seleccione una nueva carpeta o archivos de sustitución.
3. Edite el proyecto según sus necesidades.

4. Renderice el proyecto editado con el mismo nombre que el del archivo de medios original y cierre la aplicación de edición.

   Si está editando una pista existente, el proyecto se actualizará automáticamente para usar el último archivo de medios renderizado.

Compartir un proyecto en línea

En el Menú Archivo, seleccione Compartir en línea y, a continuación, siga las instrucciones que aparecen en pantalla para elegir un proveedor de publicación y guarde el proyecto actual en la Web para que pueda compartirlo con otros usuarios.

Carga de películas en YouTube

Al finalizar la película, es probable que desee compartirla con sus amigos y familiares lo antes posible.



Esta característica requiere tener una cuenta de YouTube. Si aún no tiene una cuenta, puede ir a http://www.youtube.com/signup para registrarse.

1. En el Menú Archivo, seleccione Cargar en Youtube. Se muestra el cuadro de diálogo Cargar en YouTube.
2. Escriba el nombre de usuario y la contraseña de YouTube en los cuadros Nombre de usuario de YouTube y Contraseña de YouTube.

   Si tiene una dirección de Gmail vinculada a la cuenta de YouTube, puede usar el nombre de usuario y la contraseña de Gmail para iniciar sesión.

3. Escriba un título para identificar el vídeo en el cuadro Título.

   La información de la casilla Título de la ficha Resumen del cuadro de diálogo Propiedades del proyecto se usa de forma predeterminada.Para obtener más información, consulte "Configuración de propiedades de proyecto" en la página 57.

4. Escriba una descripción de la película en el cuadro Descripción.

   La información del cuadro Comentarios de la ficha Resumen del cuadro de diálogo Propiedades del proyecto se usa de forma predeterminada.

5. Seleccione una opción de la lista desplegable Categoría de vídeo. La categoría seleccionada se usa para clasificar los vídeos en el sitio de YouTube.
6. Escriba las palabras clave que desee asociar a la película en el cuadro Etiquetas. Use palabras relacionadas con la película y describa su contenido. Estas etiquetas se usan para buscar en YouTube. Utilice comas para separar varias palabras clave.

   Si está cargando un proyecto 3D estereoscópico, Vegas Pro añade automáticamente las etiquetas necesarias para permitir la visualización en 3D en YouTube. Para obtener más información, consulte "Edición 3D estereoscópica" en la página 243.

7. Seleccione el botón de opción Público o Privado para configurar las opciones de difusión para la película. Los vídeos públicos pueden verlos todos los usuarios de YouTube y los vídeos privados solo pueden verlos los miembros que especifique.
8. Seleccione el botón de opción Normal o Superior para establecer la calidad de vídeo de la película. La opción Superior crea un vídeo de mayor calidad para las conexiones de banda ancha, aunque tarda más en renderizarse.

   El tamaño de archivo estimado se muestra al final del cuadro de diálogo.
9. Seleccione la casilla Renderizar y cargar solo región de bucle si desea guardar solo la parte del proyecto incluida en la región de bucle. Para funcionar, no es necesario que la opción Reproducir en bucle esté seleccionada.
10. Haga clic en el botón Cargar para empezar a cargar la película en YouTube.

    Una vez cargada la película, puede hacer clic en el botón Editar información de vídeo para mostrar la página Mi cuenta en una ventana del explorador, donde puede editar la información acerca del vídeo o hacer clic en Cerrar para volver a la escala de tiempo de Vegas Pro.

     Los vídeos cargados en YouTube se codifican después de la carga y no están disponibles de inmediato. Puede visitar la página Mis vídeos en el sitio de YouTube para comprobar el estado de los vídeos cargados.

Importación y exportación de proyectos

Las herramientas de intercambio de proyectos conceden más flexibilidad a su flujo de trabajo, ya que le permiten intercambiar proyectos con otras plataformas de edición populares.

Importación de proyectos

1. En el Menú Archivo, seleccione Importar y, a continuación, seleccione el tipo de proyecto en el submenú:

   - AAF: importa un archivo AAF desde un AAF, Avid ProTools o Avid Media Composer compatible con protocolo de edición. Para obtener más información, consulte "Importación y exportación de archivos AAF" en la página 85.
   - Premiere/After Effects (*.prproj): importa un proyecto de Adobe Premiere o After Effects.
   - Final Cut Pro 7/DaVinci Resolve (*.xml): importa un archivo XML desde Apple Final Cut Pro 7 o DaVinci Resolve.
   - Final Cut Pro X (*.fcpxml): importa un archivo XML desde Apple Final Cut Pro X.
   - Archivo de texto EDL (*.txt): Importa un archivo de texto EDL. Para obtener más información, consulte "Listas de decisiones de edición" en la página 92.

   Aparecerá el cuadro de diálogo Importar.

2. Seleccione la carpeta en la que está almacenado el proyecto que desea abrir:

   - Elija una unidad y una carpeta en la lista desplegable Buscar en.
   - Elija una carpeta de la lista desplegable Reciente para acceder con rapidez a una carpeta en la que haya abierto archivos con anterioridad.

3. Seleccione un archivo en la ventana del explorador o escriba un nombre en el cuadro Nombre de archivo.

4. Haga clic en Abrir.

   Si no se pudieron importar elementos del proyecto, se muestra un informe.

Exportación de proyectos

1. En el Menú Archivo, seleccione Exportar y, a continuación, seleccione el tipo de proyecto en el submenú:

   - Archivo AAF (*.aaf) de Pro Tools: exporta el proyecto a un archivo AAF para su uso en Avid Pro Tools. Para obtener más información, consulte "Importación y exportación de archivos AAF" en la página 85.

- AAF (*.aaf) de Media Composer: exporta el proyecto a un archivo AAF para usarlo en Avid Media Composer. Para obtener más información, consulte "Importación y exportación de archivos AAF" en la página 85.
- Premiere/After Effects (*.prproj): exporta un proyecto para su uso en Adobe Premiere o After Effects.
- Final Cut Pro 7/DaVinci Resolve (*.xml): exporta un archivo XML para su uso en Apple Final Cut Pro 7 o DaVinci Resolve.
- Final Cut Pro X (*.fcpxml): exporta un archivo XML para su uso en Apple Final Cut Pro X
- Archivo de texto EDL (*.txt): exporta el proyecto a un archivo de texto de EDL. Para obtener más información, consulte "Listas de decisiones de edición" en la página 92.

Aparecerá el cuadro de diálogo Exportar.

2. Seleccione la carpeta en la que quiera exportar el proyecto:
   - Elija una unidad y una carpeta en la lista desplegable Buscar en.
   - Elija una carpeta de la lista desplegable Reciente para acceder con rapidez a una carpeta en la que haya abierto archivos con anterioridad.
3. Escriba un nombre en el cuadro Nombre de archivo.
4. Haga clic en Guardar.

   Si no se pudieron exportar elementos del proyecto, se muestra un informe.

Importación y exportación de archivos AAF

Puede usar archivos AAF (del inglés Advanced Authoring Format, Formato de creación avanzado) para intercambiar proyectos entre distintas aplicaciones. Por ejemplo, si la función de postproducción utiliza una herramienta distinta a Vegas Pro, podría presentar el proyecto como un archivo AAF.

Creación de archivos AAF

Si pretende exportar el proyecto como archivo AAF, preste atención a las siguientes pautas de uso y lleve a cabo el proyecto de la forma correspondiente:

- Se conservarán los cortes de audio y vídeo.
- Al guardar o importar archivos AAF, se conservarán la ganancia y la panoramización del audio basado en pistas.

  Marque la casilla de verificación Exportación AAF: usar envolvente de audio basada en clip en la ficha General del cuadro de diálogo Preferencias si desea combinar envolventes de pista y de ganancia y guardarlos como envolventes de ganancia basados en clips en el archivo AAF. Cuando la casilla de verificación no está marcada, los envolventes de pista se guardan como tales mientras que los envolventes de eventos se guardan como envolventes de clip. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha General" en la página 711.

  Al intercambiar AAF con otra aplicación, consulte la documentación para determinar si se admiten cambios de ganancia y panoramización de audio.
- Las pistas de audio silenciadas no se incluyen en el archivo AAF.
- Al importar un archivo AAF, las envolventes de ganancia basados en pistas y en clips se combinan y se importan como envolventes de pista.
- Se ignorarán los efectos de audio y de vídeo.
- Todas las transiciones de vídeo se exportan como transiciones AAF Video Dissolve.
- Todos los crossfades de audio se exportan como transiciones AAF Mono Audio Dissolve.
- El vídeo con tiempo extendido se exporta usando el efecto de AAF "Video Speed Control".
- No se admite audio con tiempo extendido: los eventos de audio con tiempo extendido se reproducirán a la velocidad original y el tiempo se añadirá a la pista para representar la duración extendida; los eventos de audio con tiempo comprimido se reproducirán a la velocidad original, pero el evento se recortará para ajustarse a la duración del evento comprimido.
- Se ignorarán todas las pistas que incluyan audio mono y estéreo; el formato AAF no admite audio mono y estéreo en una misma pista.
- Las imágenes fijas se exportarán como fotogramas de 1.080.000 (la especificación AAF no permite medios con una duración y velocidad de fotogramas de 0).

- El orden de las pistas del AAF exportado no coincidirá con el del proyecto de Vegas Pro: en el modelo de pistas de Vegas Pro, la primera pista representa el primer plano; en la especificación AAF, la primera pista representa el fondo.
- El audio se exporta usando las unidades de fotograma cuando está marcada la casilla de verificación Exportación AAF: usar unidad de fotograma para el audio en la ficha General del cuadro de diálogo Preferencias. Quite la marca de la casilla si desea usar unidades de muestra para el audio exportado (use esta configuración solo si el proyecto contiene únicamente audio o si está seguro de que la aplicación que importará los archivos AAF admite unidades de fotogramas para vídeo y unidades de muestra para audio). Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha General" en la página 711.

1. En el Menú Archivo, seleccione Exportar y, a continuación, seleccione Archivo AAF de Pro Tools o Archivo AAF de Media Composer en el submenú. Aparecerá el cuadro de diálogo Exportar.
2. Seleccione la unidad y la carpeta donde desee almacenar el proyecto.
3. Escriba un nombre en el cuadro Nombre de archivo.
4. Haga clic en Guardar.

Importación de un archivo AAF en el proyecto actual

Si pretende importar un archivo AFF en un proyecto de Vegas Pro, preste atención a las siguientes pautas de uso y lleve a cabo el proyecto de la forma correspondiente:

- Se conservarán los cortes de audio y vídeo.
- Al guardar o importar archivos AAF, se conservarán la ganancia y la panoramización del audio basado en pistas.

  Al importar un archivo AAF, las envolventes de ganancia basados en pistas y en clips se combinan y se importan como envolventes de pista.

  Al intercambiar AAF con otra aplicación, consulte la documentación para determinar si se admiten cambios de ganancia y panoramización de audio.
- Todas las transiciones de vídeo se importarán como crossfades.
- Se ignorarán los efectos de audio y de vídeo.
- Se conservará el efecto AAF Video Speed Control y se asignará a la configuración Velocidad de reproducción en las propiedades de evento importadas. Para obtener más información, consulte "Edición de propiedades de evento" en la página 220.
- Si importa un archivo AAF que tiene onda o audio AIFC incrustado, los archivos se extraerán a la misma carpeta que el archivo AAF al importar el proyecto.

1. En el Menú Archivo, seleccione Importar y, a continuación, seleccione AAF en el submenú. Aparecerá el cuadro de diálogo Importar.
2. Seleccione la carpeta en la que está almacenado el proyecto que desea abrir:
   - Elija una unidad y una carpeta en la lista desplegable Buscar en.
   - Elija una carpeta de la lista desplegable Reciente para acceder con rapidez a una carpeta en la que haya abierto archivos con anterioridad.
3. Seleccione un archivo en la ventana del explorador o escriba un nombre en el cuadro Nombre de archivo.
4. Haga clic en Abrir. El archivo AAF se importará en el proyecto actual.

Importación de un archivo AAF en un proyecto nuevo de Vegas Pro

Si pretende importar un archivo AFF en un proyecto de Vegas Pro, preste atención a las siguientes pautas de uso y lleve a cabo el proyecto de la forma correspondiente:

- Se conservarán los cortes de audio y vídeo.
- Al guardar o importar archivos AAF, se conservarán la ganancia y la panoramización del audio basado en pistas.

  Al importar un archivo AAF, las envolventes de ganancia basados en pistas y en clips se combinan y se importan como envolventes de pista.

  Al intercambiar AAF con otra aplicación, consulte la documentación para determinar si se admiten cambios de ganancia y panoramización de audio.
- Todas las transiciones de vídeo se importarán como crossfades.
- Se ignorarán los efectos de audio y de vídeo.
- Se conservará el efecto AAF Video Speed Control y se asignará a la configuración Velocidad de reproducción en las propiedades de evento importadas. Para obtener más información, consulte "Edición de propiedades de evento" en la página 220.
- Si importa un archivo AAF que tiene onda o audio AIFC incrustado, los archivos se extraerán a la misma carpeta que el archivo AAF al importar el proyecto.

1. Desde Menú Archivo, seleccione Abrir. Aparecerá el cuadro de diálogo Abrir.
2. Seleccione la carpeta en la que está almacenado el proyecto que desea abrir:
   - Elija una unidad y una carpeta en la lista desplegable Buscar en.
   - Elija una carpeta de la lista desplegable Reciente para acceder con rapidez a una carpeta en la que haya abierto archivos con anterioridad.
3. Seleccione un archivo en la ventana del explorador o escriba un nombre en el cuadro Nombre de archivo.
4. Haga clic en Abrir. Si no ha guardado el proyecto actual, se le pedirá que guarde los cambios.

Archivado de proyectos

Seleccione Archivo > Exportar >Archivo de proyecto de Vegas para exportar el proyecto y sus medios relacionados.

1. Seleccione Archivo > Exportar >Archivo de proyecto de Vegas. Aparecerá el cuadro de diálogo Archivo de proyecto de Vegas.
2. Utilice el cuadro de diálogo Archivo de proyecto de Vegas para elegir opciones de almacenamiento del archivo:
   a. En el cuadro Archivo de proyecto, seleccione la carpeta y el nombre del archivo que desea usar para guardar el archivo.
   b. Marque la casilla de verificación Incluir proyectos anidados si desea incluir proyectos anidados en el archivo.
   c. Seleccione Incluir medios si desea copiar archivos de medios con el archivo.
   d. Marque la casilla de verificación Incluir archivos de proxy de vídeo/picos de audio si desea incluir picos de audio y archivos de proxy de audio/vídeo con el archivo. Para obtener más información, consulte "Regenerar picos de audio" en la página 231 o "Creación de archivos de proxy para la edición de alta definición " en la página 123.
   e. Seleccione Excluir medios no utilizados si desea pasar por alto el archivado de archivos de medios no utilizados. Si desmarca la casilla de verificación, se archivarán todos los medios del proyecto.
3. Haga clic en el botón Finalizar para crear el archivo del proyecto.

Trabajo con vídeo P2

Los pasos siguientes le guiarán en el proceso de uso de vídeo P2 en el proyecto de Vegas Pro.

1. Grabe el vídeo con una cámara P2.
2. Inicie un nuevo proyecto de Vegas Pro y ajuste las propiedades del proyecto con el formato que más se parezca al formato de salida que desee (o utilice el botón Hacer coincidir con la configuración de medios de vídeo en el cuadro de diálogo Propiedades del proyecto para hacer que coincida con un archivo de medios existente).

   Para obtener más información, consulte "Configuración de propiedades de proyecto" en la página 57.
3. Use la ventana Explorador de dispositivos para importar sus archivos P2.

   Para obtener más información, consulte "Uso del explorador de dispositivos" en la página 120.
4. Arrastre los clips desde la ventana de medios de proyecto a la escala de tiempo para crear eventos.

5. Edite el proyecto como precise.



Si va a trabajar en un sistema con una capacidad de procesamiento limitada, la conversión a un formato con una resolución inferior simplifica el proceso de edición y permite obtener una vista previa del proyecto con velocidades de fotogramas superiores. Este proceso se llama edición de proxy.

Para obtener más información, consulte "Creación de archivos de proxy para la edición de alta definición " en la página 123.

6. Renderice el proyecto en cualquier formato de renderización compatible.

Si desea renderizar el proyecto en formato P2 y exportar el archivo renderizado a una cámara P2, siga los pasos que se indican a continuación:

1. Compruebe que el proyecto de Vegas Pro se ha configurado para coincidir con la configuración de archivos P2.
2. En el Menú Archivo, seleccione Renderizar como.
3. En el cuadro de diálogo Renderizar como, seleccione Panasonic P2 MXF en el cuadro de diálogo Formato de salida.
4. Utilice una de las siguientes plantillas o seleccione una plantilla y haga clic en el botón Personalizar plantilla para editar su configuración.

   Si decide utilizar el cuadro de diálogo Plantilla personalizada para personalizar la plantilla de renderización, no modifique el valor predeterminado de ninguna de las opciones, excepto del control Tamaño de fotogramas.

5. Utilice los controles de archivo de salida para escoger dónde desea renderizar los archivos. El formato de archivo P2 contiene requisitos estrictos de nomenclatura de archivos; de este modo, cuando renderice archivos P2, seleccionará una carpeta *de salida* en lugar de nombres de archivos *renderizados*.

   Haga clic en el botón Examinar para elegir dónde desea que se realice la renderización:

- Para renderizar a una cámara P2 conectada a su equipo, seleccione la carpeta CONTENTS en la tarjeta de memoria de la cámara.
- Para renderizar en una carpeta de su equipo, seleccione una carpeta. Si la carpeta CONTENTS de formato P2 se encuentra en la carpeta seleccionada, Vegas Pro utilizará la estructura de carpetas existente. Si no hay ninguna carpeta CONTENTS de formato P2, Vegas Pro creará todos los archivos y carpetas necesarios.

  Los nombres de archivo aumentarán automáticamente al realizar la renderización. Por ejemplo, si el clip con el número más alto de la carpeta de renderización seleccionada es `..\CONTENTS\VIDEO\00036R.mxf`, el siguiente archivo que renderice en esa carpeta se creará como `..\CONTENTS\VIDEO\0004xx.mxf`.



La nomenclatura de archivos es una parte importante de la especificación de archivos P2. No modifique los nombres de archivo de una carpeta CONTENTS de formato P2.

Exportación de películas a PSP™

¿Le gustaría que sus películas cupiesen en la palma de la mano?

Seleccione Archivo > Exportar> PSP™ (PlayStation®Portable) para convertir el proyecto al formato Sony AVC (*.mp4) y transferirlo a un sistema PSP™ conectado mediante USB.

 Notas:

- Para usar esta función es preciso contar con la versión 2.0 (o posterior) del firmware del sistema PSP™. Para comprobar la versión del firmware, seleccione Ajustes > Ajustes del sistemas > Información del sistema en el sistema PSP™. Para obtener el último firmware, visite http://us.playstation.com (en Estados Unidos) o http://www.playstation.com (fuera de Estados Unidos).
- Las plantillas de renderización de alta velocidad de bit y pantalla completa requieren el firmware de PSP™ más reciente para poder reproducirlas.
- Si usa vídeo de alta resolución, seleccione La mejor en la lista desplegable Calidad de renderización de máx. resolución de la ficha Vídeo del cuadro de diálogo Propiedades del proyecto antes de exportar la película para evitar defectos producidos por el cambio de tamaño.

1. Haga clic en la escala de tiempo para situar el cursor en el fotograma que desee utilizar para representar la película. Esta imagen se muestra en miniatura en el sistema de navegación de PSP™.
2. Conecte el cable USB y el adaptador de CA al sistema PSP™ y cámbielo al modo USB.
3. Seleccione Archivo > Exportar> PSP™ (PlayStation®Portable). Aparecerá el cuadro de diálogo Exportar a PSP™ (PlayStation®Portable).

    Si desea renderizar un vídeo AVC sin transferirlo a PSP™, use el cuadro de diálogo Renderizar como y seleccione Sony AVC (*.mp4) en el cuadro Formato de salida. Para obtener más información, consulte "Renderización de proyectos (Renderizar como)" en la página 619.

4. El cuadro Título mostrará el título del proyecto en la ficha Resumen del cuadro de diálogo Propiedades del proyecto. Este título se muestra en el sistema PSP™.

   Si edita el título en el cuadro de diálogo Exportar a PSP™ (PlayStation®Portable) también se actualizará en el cuadro de diálogo Propiedades del proyecto.

5. El cuadro Ruta de archivo muestra la carpeta y el nombre del archivo que se usarán para renderizar la película.

   Haga clic en el botón Actualizar si necesita volver a buscar el dispositivo.

6. Elija una configuración de la lista desplegable Plantilla para especificar la configuración que se utilizará al guardar el archivo.

   Puede optar por codificar con QVGA, QVGA panorámica, PSP™ a pantalla completa o una relación de aspecto de fotograma NTSC de definición estándar.

   - Con la configuración QVGA se crea un vídeo 320 x 240, pero las plantillas panorámicas usan una codificación panorámica anamórfica, la cual se decodifica correctamente en el sistema PSP™.
   - Las plantillas de pantalla completa de PSP™ crean un vídeo 480 x 270 para que coincida con la resolución de pantalla de PSP™.
   - Las plantillas SD NTSC crean un vídeo 720 x 480 para que coincida con la pantalla NTSC de definición estándar.

    Sugerencias:

   - La configuración correspondiente a la plantilla seleccionada se muestra en el cuadro Descripción.
   - Las plantillas de pantalla completa QVGA y PSP™ a 512 Kbps son útiles si desea minimizar el tamaño del archivo, y las plantillas a 896 y 1128 Kbps producen un vídeo de calidad superior, especialmente en las escenas con vídeo con mucho movimiento.

7. Marque la casilla de verificación Renderizar solo región de bucle si solo desea renderizar una porción del proyecto. Si anula la selección de la casilla de verificación, el proyecto completo se renderizará a un nuevo archivo.

   La casilla de verificación está disponible únicamente si se ha creado una selección de tiempo en la escala de tiempo.

8. Marque la casilla de verificación Extender vídeo para llenar fotograma de salida (sin bandas negras horizontales) si desea volver a dar formato al vídeo para que llene el fotograma de salida que aparece en el cuadro Descripción.

   Si no se marca esta casilla, se conservará la actual relación de aspecto y se añadirán bordes negros para llenar el área de fotograma adicional (bandas negras horizontales). Esta opción es de utilidad cuando el formato de salida deseado no coincide con la relación de aspecto del fotograma del proyecto.

9. Marque la casilla de verificación Usar configuración de rotación de salida del proyecto si está renderizando un proyecto rotado y desea usar la opción Inicio de salida en el cuadro de diálogo Propiedades del proyecto para el archivo renderizado.

   Si esta casilla no está marcada, el medio se gira en función de la configuración de propiedades de medios, pero el proyecto en sí no se gira; puede usar esta configuración para probar el proyecto en una visualización sin girar.

   Para obtener más información, consulte "Creación de proyectos rotados" en la página 72.

10. Haga clic en Aceptar. Se crearán el archivo (*<nombre de archivo>*.MP4) y el archivo de miniatura *(<nombre de archivo>*.THM) y se transferirán a la carpeta correspondiente del sistema PSP™.

Listas de decisiones de edición

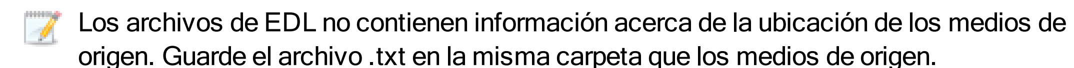
Una Lista de decisiones de edición (EDL) es un resumen en texto de un proyecto. Las EDL contienen un listado de todos los archivos de medios utilizados, dónde están ubicados en la escala de tiempo y cómo están recortados.

Las EDL de Vegas Pro no son iguales a las utilizadas en las aplicaciones de edición lineal tradicionales y no están diseñadas como un intercambio de proyectos para otras aplicaciones de edición.

Debido a las diferencias importantes existentes entre las distintas aplicaciones de edición, es necesario simplificar los proyectos convertidos desde listas de EDL (o exportados a listas de EDL). Los eventos se insertan en la escala de tiempo en una sola pista y los efectos de transición de otras aplicaciones se sustituyen por crossfades. Los proyectos importados de listas EDL de otras aplicaciones en principio están limitados a cuatro pistas de audio. En caso de que añada más pistas, guarde el proyecto como un archivo .veg.

Creación de EDL

1. En el Menú Archivo, seleccione Exportar > EDL Archivo de texto (*.txt). Aparecerá el cuadro de diálogo Exportar.
2. Seleccione la unidad y la carpeta donde desee almacenar el proyecto.

   
   Los archivos de EDL no contienen información acerca de la ubicación de los medios de origen. Guarde el archivo .txt en la misma carpeta que los medios de origen.

3. Escriba un nombre en el cuadro Nombre de archivo.
4. Haga clic en Aceptar.

Apertura de EDL

1. En el Menú Archivo, seleccione Importar > EDL Archivo de texto (*.txt). Aparecerá el cuadro de diálogo Importar.
2. Seleccione la carpeta en la que está almacenado el proyecto que desea abrir:
   - Elija una unidad y una carpeta en la lista desplegable Buscar en.

     O bien...

   - Elija una carpeta de la lista desplegable Reciente para acceder con rapidez a una carpeta en la que haya abierto archivos con anterioridad.
3. Seleccione un archivo en la ventana del explorador o escriba un nombre en el cuadro Nombre de archivo.

4. Haga clic en Abrir. Si no ha guardado el proyecto actual, se le pedirá que guarde los cambios.

   Los eventos se colocan en la escala de tiempo de Vegas Pro. Todas las transiciones se sustituyen por crossfades. Puede cambiar los crossfades por otros tipos de transiciones, si lo desea. Para obtener más información, consulte "Crossfades automáticos" en la página 164.

Cierre de proyectos

En el Menú Archivo, seleccione Cerrar para cerrar el proyecto actual. Si no lo ha guardado desde el último cambio, aparecerá un cuadro de diálogo preguntándole si desea guardar los cambios.

- Haga clic en No si desea cerrar el proyecto sin guardarlo.
- Haga clic en Sí para guardar los cambios.
- Haga clic en Cancelar para volver al proyecto actual.



Use el comando Guardar como para guardar el proyecto con un nombre o como un tipo de archivo diferentes. Para obtener más información, consulte "Almacenamiento y cambio de nombre de proyectos (Guardar como)" en la página 78.

Salida de la aplicación Vegas Pro

En el menú Menú Archivo, seleccione Salir para cerrar la aplicación y volver al escritorio.

Si no ha guardado el proyecto actual desde el último cambio, aparecerá un cuadro de diálogo en el que se le preguntará si desea guardar los cambios.

- Haga clic en No si desea salir sin guardarlo.
- Haga clic en Sí para guardar los cambios.
- Haga clic en Cancelar para volver a la ventana de Vegas Pro y al proyecto actual.



Use el comando Guardar como para guardar el proyecto con un nombre o como un tipo de archivo diferentes. Para obtener más información, consulte "Almacenamiento y cambio de nombre de proyectos (Guardar como)" en la página 78.

Capítulo 5

Adición, gestión y organización de medios

Una vez que haya creado un proyecto, tendrá que añadirle medios.

Los objetos con los que se trabaja en Vegas® Pro se denominan archivos de medios y eventos:

- Los archivos de medios son los archivos de audio y vídeo de origen que están almacenados en el disco duro. En los proyectos de Vegas Pro no se manipulan ni se modifican estos archivos. Es posible acceder a los archivos desde la ventana del explorador.
- Un evento es una aparición de un archivo de medios en la escala de tiempo de Vegas Pro. Un evento puede representar un archivo de medios completo o una parte del mismo. Es posible utilizar reiteradamente un único archivo de medios para crear un número ilimitado de eventos distintos, puesto que cada evento se puede recortar de manera independiente. La posición de un evento en la escala de tiempo determina cuándo se reproducirá en su proyecto.

Uso de la ventana de medios de proyecto

Seleccione Ver > Ventana > Medios de proyecto para cambiar la visualización de esta ventana.

Puede utilizar la ventana de medios de proyecto para recopilar y organizar todos los medios que desea utilizar en el proyecto. Puede añadir medios, obtener vistas previas de ellos, cambiar propiedades de archivo y añadir efectos a un archivo.

Adición de archivos de medios a la ventana de medios de proyecto

Al abrir archivos de medio, importar medios o añadir archivos de medios a la escala de tiempo, utilizando el explorador, éstos se añaden a la ventana de medios de proyecto.

También puede arrastrar los archivos a la ventana de medios de proyecto desde el explorador de Vegas Pro o el Explorador de Windows.

Para añadir archivos de medios de orígenes externos, utilice los botones de la barra de herramientas de medios de proyecto:

Elemento	Descripción
	Importación de medios: haga clic para añadir archivos de medios al proyecto sin añadirlos a la escala de tiempo.
	Capturar vídeo: haga clic para iniciar la aplicación de captura de vídeo especificada en la ficha Vídeo del cuadro de diálogo Preferencias. Para obtener más información, consulte "Captura de vídeo" en la página 140.

Elemento	Descripción
	Extraer audio desde CD: haga clic para extraer una pista de un CD de audio. Para obtener más información, consulte "Extracción de audio desde CD" en la página 153.  Vegas Prono se ha desarrollado, ni tampoco deberá utilizarse, para fines ilegales o que impliquen una infracción de leyes y derechos, como las operaciones de copiar o compartir ilegalmente material con derechos de autor. Si se utiliza Vegas Pro con tales propósitos, se estarán infringiendo, entre otras, las leyes de derechos de autor internacionales y de Estados Unidos y se estará actuando en contra de los términos y las condiciones recogidos en el contrato de licencia de usuario final. Dicha actividad está penada por la ley y puede estar sujeta también a los recursos legales por incumplimiento expresados en el contrato de licencia de usuario final.
	Obtener medios desde Internet: haga clic para abrir el cuadro de diálogo Obtener medios desde Internet, en el que se pueden descargar archivos para usarlos en el proyecto.

Limpieza de la lista de medios de proyecto

Haga clic en el botón Eliminar todos los medios no utilizados del proyecto para eliminar los archivos que no se hayan utilizado en la escala de tiempo.

Eliminación de archivos de medios del proyecto

Haga clic en el botón Eliminar medios seleccionados del proyecto para eliminar todos los archivos de medios seleccionados de la ventana de medios de proyecto y del proyecto.

Si un evento utiliza un archivo en la escala de tiempo, se le pedirá que elimine el evento.

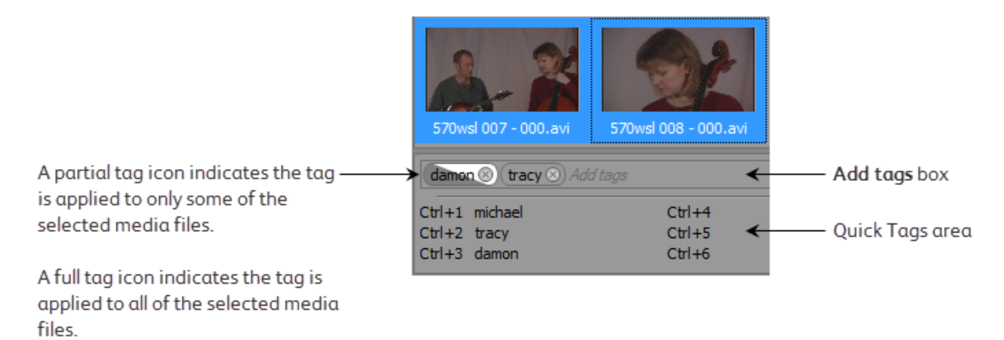
Visualización o edición de propiedades de archivo

Haga clic en el botón Propiedades para acceder al cuadro de diálogo Propiedades del archivo de medios seleccionado. Para obtener más información, consulte "Visualización o cambio de propiedades de archivos de medios" en la página 127.

En muchos casos, no necesitará editar las propiedades del archivo. No obstante, ajustar la configuración Orden de campos para archivos de vídeo puede ayudarle a corregir la inestabilidad cuando transmite el proyecto a un monitor de televisión.

Etiquetado de archivos de medios

Use el panel Etiquetas de medio de la ventana de medios del proyecto para añadir etiquetas a los archivos de medios. Para mostrar u ocultar el panel Etiquetas de medio, haga clic en la flecha hacia abajo al lado del botón Vistas y escoja Etiquetas de medio.



Al añadir etiquetas a archivos de medios, se crean contenedores de medios para cada etiqueta en la carpeta "Etiquetas". Para obtener más información, consulte "Clasificación de medios mediante contenedores" en la página 125.

Adición de etiquetas

1. Seleccione uno o varios archivos de medios en la ventana de medios de proyecto.
2. Escriba el texto de la etiqueta en el cuadro Añadir etiquetas.
3. Presione Entrar para añadir la etiqueta a los archivos de medios.

 También puede añadir etiquetas usando métodos abreviados de teclado. Para obtener más información, consulte "Creación de etiquetas rápidas" en la página 97.

Eliminación de etiquetas

1. Seleccione uno o varios archivos de medios en la ventana de medios de proyecto.
2. Presione Retroceso en el cuadro Añadir etiquetas para eliminar etiquetas de los archivos de medios.

 También puede hacer clic en la "x" del icono de etiquetas ara eliminar una etiqueta de un archivo de medios:



Creación de etiquetas rápidas

Las etiquetas rápidas permiten asignar etiquetas a métodos abreviados del teclado, que puede usar para añadir rápidamente etiquetas a archivos de medios.

1. Seleccione uno o varios archivos de medios en la ventana de medios de proyecto.
2. Escriba el texto de la etiqueta en el cuadro Añadir etiquetas.
3. Presione Ctrl+Mayús y el número que quiera asignar al método abreviado. Por ejemplo, presione Ctrl+Mayús+1 para asignar el texto de la etiqueta al método abreviado Ctrl+1.
4. Presione Entrar para añadir la etiqueta a los archivos de medios.

Edición de etiquetas rápidas

Haga clic con el botón secundario en el área Etiquetas rápidas y seleccione Editar etiquetas rápidas para mostrar el cuadro de diálogo Editar etiquetas rápidas. Puede usar este cuadro de diálogo para editar el texto de las etiquetas rápidas existentes o para crear etiquetas nuevas.

Configuración de la eliminación de fotogramas recreados (pulldown) de 24p

Haga clic con el botón secundario en un archivo AVI DV en la ventana de medios de proyecto y seleccione Propiedades de formato de archivo en el menú contextual para editar las opciones del archivo en el plugin de formato de archivo asociado con el tipo de archivo de medios.

En el caso de archivos AVI DV en formato NTSC de 24p con fotogramas recreados (pulldown) 2-3, puede utilizar este cuadro de diálogo para configurar la eliminación de los campos pulldown.

En la mayoría de casos, no tendrá que editar las opciones de eliminación de fotogramas recreados (pulldown). Sin embargo, si las opciones no se han configurado adecuadamente en la cabecera de DV cuando el vídeo se haya capturado, podrá definir con mayor precisión la eliminación de fotogramas recreados (pulldown) sin volver a capturar el vídeo.

1. Haga clic con el botón secundario en un archivo AVI en la ventana de medios de proyecto y seleccione Propiedades de formato de archivo en el menú contextual. Se mostrará el cuadro de diálogo Propiedades de medios AVI/DV.

   Este comando no está disponible para los clips que no sean AVI o DV o los que utilicen los fotogramas recreados (pulldown) 2-3-3-2.

2. Seleccione la casilla de verificación Habilitar elim. fotogr. recreados 2-3 (pulldown removal).

    Quite la marca de esta casilla si desea anular la eliminación de fotogramas recreados (pulldown) para archivos individuales cuando la casilla de verificación Habilitar pulldown removal al abrir DV de 24p esté marcada en la ficha General del cuadro de diálogo Preferencias.

3. Seleccione una opción en la lista desplegable Desplazamiento de código de tiempo del fotograma inicial para indicar qué números de código de tiempo representan qué fotograma en la secuencia de vídeo.

   Por ejemplo, si tiene un archivo NTSC DV con fotogramas recreados (pulldown) 2-3 generado en un equipo Sony JH3 HDCAM, la configuración predeterminada para el desplazamiento de código de tiempo usará 0 como valor de Desplazamiento de código de tiempo del fotograma inicial.

   Si ha cambiado los desplazamientos de código de tiempo en el equipo (o si tiene el material con fotogramas recreados procedente de otro origen), deberá experimentar con los distintos ajustes para determinar el desplazamiento correcto.

4. Compruebe el entrelazado:

   a. En el cuadro de diálogo Propiedades del proyecto, seleccione una plantilla NTSC DV 24p en la lista desplegable Plantilla. Para obtener más información, consulte "Configuración de propiedades de proyecto" en la página 57.

   b. Seleccione la opción La mejor (total) en la ventana de vista previa de vídeo para mostrar fotogramas completos.

   c. Desplácese por el clip y busque líneas de entrelazado en objetos o fondos en movimiento.

   d. Si ve líneas de entrelazado, repita desde el paso 3 y seleccione un valor de desplazamiento diferente.

   e. Cuando no aparecen líneas de entrelazado, el desplazamiento está definido correctamente.

Adición de efectos a archivo de medios

Haga clic en el botón Efectos de medios para añadir un efecto en cada aparición del archivo de medios seleccionado en el proyecto (el archivo de medios de origen no se ve afectado).

Los efectos de medios se utilizan solo para archivos de vídeo. Para obtener más información sobre la adición de efectos de vídeo, consulte "Adición de efectos de vídeo" en la página 376.

Vista previa de archivos de medios

Seleccione el archivo de medios sobre el que desea obtener una vista previa.

- Haga clic en el botón Iniciar vista previa para empezar a obtener una vista previa del archivo de medios.
- Haga clic en el botón Detener vista previa para detener la vista previa del archivo de medios.
- Seleccione el botón Vista previa automática para obtener una vista previa automática de un archivo de medios cuando haga clic sobre él.

Emparejamiento de dos archivos de medios como un subclip 3D estereoscópico

Si tiene dos archivos con un código de tiempo sincronizado (como una grabación en una cámara 3D que cree clips separados para el ojo izquierdo y el derecho) no necesita alinear el audio y el vídeo. Solo tiene que seleccionar los clips en la ventana de medios del proyecto y elegir Emparejar como subclip de 3D estereoscópicos en el menú contextual.

Si observa las propiedades del clip para el nuevo subclip, verá que el Modo 3D estereoscópico se ha establecido como Vincular con siguiente reproducción.

Para obtener más información, consulte "Edición 3D estereoscópica" en la página 243.

Cambio de la apariencia de la ventana de medios de proyecto

Haga clic en el botón Vistas y seleccione una opción del menú para cambiar la visualización de la ventana de medios del proyecto:

Elemento	Descripción
Lista	Muestra una lista simple del nombre de archivo de cada uno de los archivos de la ventana de medios de proyecto.
Detalles	Muestra una lista de cada uno de los archivos de la ventana de medios de proyecto y una hoja de cálculo con información acerca del archivo de medios: Puede controlar la información que aparece haciendo clic con el botón secundario en la ventana de medios de proyecto y

Elemento	Descripción
	seleccionando Ver en el menú contextual. En el menú contextual, se mostrará una lista de los campos disponibles. Puede ocultar campos específicos si los arrastra fuera de la ventana de medios de proyecto. Los campos de datos aparecen en una lista en la parte superior de la ventana de medios de proyecto y se pueden reorganizar si los arrastra. Haga clic en las fichas de la parte superior para clasificar los datos en orden ascendente o descendente. El campo Comentarios se puede utilizar para añadir notas sobre un archivo en la ventana de medios de proyecto. Haga doble clic en el campo para introducir texto. Esta información se guarda con el proyecto y no con el archivo de medios. En función del formato actual de la regla de tiempo, puede ver inconsistencias en los valores de código de tiempo de los clips que ha capturado. Video Capture usa tiempo SMPTE con caída (29,97 fps). Si cambia el formato de tiempo a SMPTE con caída en la ventana de Vegas Pro, se mostrará la misma información de código de tiempo en las ventanas de Video Capture y Vegas Pro
Miniatura	Muestra el primer fotograma de un archivo de vídeo.
Etiquetas de medio	Muestra u oculta el panel Etiquetas de medio. Para obtener más información, consulte "Etiquetado de archivos de medios" en la página 97.

Nueva captura de vídeo

Si ha capturado archivos de vídeo de un dispositivo DV mediante Video Capture, puede volver a capturar los clips de la ventana de Vegas Pro si se eliminan los archivos de medios.

Si no encuentra un archivo de medios, todos los eventos relativos a ese archivo mostrarán Medio sin conexión y el clip se mostrará con un icono genérico en la ventana de medios de proyecto (si utiliza la vista Miniatura).

Seleccione los clips que desee volver a capturar. Haga clic con el botón secundario en un clip y seleccione Volver a capturar en el menú contextual. Video Capture se inicia en el modo captura por lotes para volver a capturar los clips.



En función del formato actual de la regla de tiempo, puede ver inconsistencias en los valores de código de tiempo de los clips que ha capturado. Video Capture usa tiempo SMPTE con caída (29,97 fps). Si cambia el tiempo a SMPTE con caída en la ventana de Vegas Pro, se mostrará la misma información de código de tiempo en las ventanas de Video Capture y Vegas Pro.

Sustitución de archivos de medios

Puede reemplazar un archivo por otro diferente en la ventana de medios de proyecto. Al reemplazar un archivo de medios se actualizan todas las apariciones del evento a fin de utilizar el contenido del nuevo archivo de medios.

1. Haga clic con el botón secundario en la ventana de medios de proyecto y seleccione Reemplazar en el menú contextual. Se mostrará el cuadro de diálogo Reemplazar archivo de medios.
2. En este cuadro de diálogo, seleccione el archivo que desea utilizar en lugar del archivo actual.
3. Haga clic en el botón Abrir. Se reemplaza el archivo en la ventana de medios de proyecto y se actualizan todas las apariciones a fin de utilizar el contenido del nuevo archivo de medios.

Creación de archivos de proxy de vídeo

Haga clic con el botón secundario en un archivo de vídeo y seleccione Crear proxy de vídeo para crear un archivo de proxy (.sfvp0) junto con el archivo de vídeo original. Los archivos de proxy son más pequeños y es más rápido trabajar con ellos en la escala de tiempo. Para obtener más información, consulte "Creación de archivos de proxy para la edición de alta definición " en la página 123.

Uso de contenedores para ordenar los medios

Los contenedores de medios son carpetas dentro de los proyectos que sirven para organizar los archivos de medios. Para obtener más información, consulte "Clasificación de medios mediante contenedores" en la página 125.

Selección de todos los eventos que hagan referencia a un archivo de medios específico

Haga clic con el botón secundario en un archivo de la ventana de medios de proyecto y elija Seleccionar eventos de escala de tiempo en el menú contextual. El cursor se mueve al primer evento que utiliza el medio, la escala de tiempo se desplaza hasta el cursor y todos los eventos que usan el archivo de medios seleccionado en la toma activa quedan seleccionados. Para obtener más información, consulte "Uso de tomas como versiones alternativas de eventos" en la página 209.

Mantenga presionadas las teclas Ctrl o Mayús mientras elige Seleccionar eventos de escala de tiempo en el menú contextual para añadir los eventos a la selección actual.

 Sugerencias:

- Cuando se seleccionan varios eventos, presione Ctrl+Mayús+[o Ctrl+mayús+] para mover el borde del evento seleccionado anterior o posterior.
- Cuando se seleccionan varios eventos, presione Ctrl+Mayús+[o Ctrl+mayús+] para crear una selección de tiempo del evento seleccionado anterior o posterior.

Hacer coincidir la configuración de vídeo de un proyecto con un archivo de medios

Haga clic con el botón secundario en un archivo de la ventana de de medios de proyecto y seleccione Hacer coincidir con la configuración de video del proyecto para actualizar la configuración del vídeo del proyecto de modo que coincida con el archivo seleccionado.

 Si selecciona un archivo de proyecto de Vegas Pro (.veg), Vegas Pro hará coincidir la configuración del proyecto, no el medio dentro del proyecto.

Para obtener más información, consulte "Configuración de propiedades de proyecto" en la página 57.

Visualización de archivos de medios en vista previa

Puede obtener una vista previa de archivos de medios en la ventana del explorador o en la ventana de medios de proyecto antes de colocarlos en el proyecto. Cuando se muestra un archivo en vista previa, la señal se envía al bus de vista previa en la ventana del bus del master.

Vista previa de archivos de medios

1. Seleccione un archivo de medios en las ventanas Explorador de Vegas Pro o Medios de proyecto.
2. Haga clic en el botón Iniciar vista previa ▶ para obtener una vista previa del archivo.
3. Haga clic en el botón Detener vista previa ■, seleccione un archivo distinto o coloque el archivo en el proyecto para detener la vista previa del archivo.

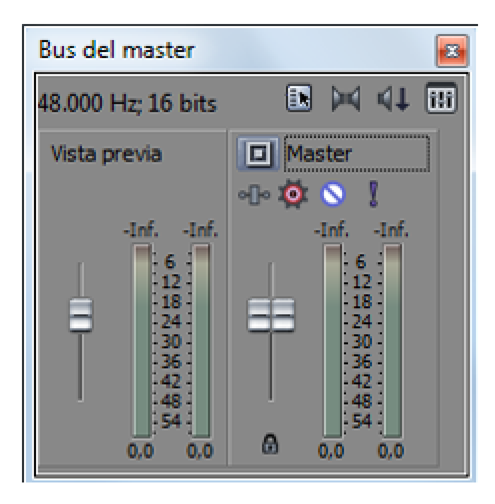
    Sugerencias:

   - Para obtener una vista previa automática de las selecciones cuando haga clic en un archivo de medios en la ventana del explorador o en la ventana de medios de proyecto, seleccione el botón Vista previa automática. Para desactivar la opción Vista previa automática, vuelva a hacer clic en el botón Vista previa automática.
   - El vídeo se muestra en forma de vista previa en la ventana de la recortadora. Si desea obtener una vista previa en la ventana de vista previa de vídeo, haga clic con el botón secundario y anule la selección del comando Mostrar monitor de vídeo. Para obtener más información, consulte "Uso de la recortadora" en la página 184.

Para obtener más información, consulte "Uso de la ventana de vista previa de vídeo" en la página 555.

Ajuste del volumen de vista previa de audio

El control de vista previa de la ventana Bus del master permite ver y ajustar el nivel de volumen de la reproducción. Si el control no es visible, seleccione Desvanecimiento de vista previa de mezclador en el menú Ver.



Elemento	Descripción
Controles de fundido/Desvanecedores	Arrastre el control de fundido/desvanecedor para ajustar el volumen de reproducción mientras obtiene una vista previa del archivo de audio.
Medidor	Muestra el nivel de reproducción. Haga clic con el botón secundario y seleccione un comando en el menú contextual para ajustar el rango del medidor, restablecer indicadores de clip o mantener picos/valles.

Adición de archivos de medios a un proyecto

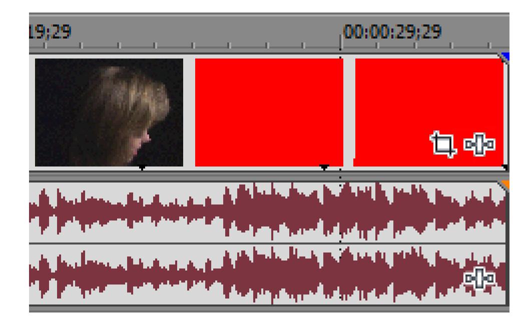
Una vez realizada la vista previa de los archivos para determinar qué archivos de medios quiere utilizar en el proyecto, hay varias maneras de añadirlos al proyecto.



El volumen de las pistas de audio nuevas viene determinado por sus propiedades de pista predeterminadas. Para obtener más información, consulte "Establecimiento de propiedades de pista predeterminadas" en la página 305.

Notas:

- Seleccione la casilla de verificación Permitir eliminación de fotogramas recreados al abrir DV de 24p en la ficha General del cuadro de diálogo Preferencias si desea eliminar los pulldown al abrir archivos de vídeo DV con escaneo progresivo de 24 fps. Si se quita la marca de la casilla, el vídeo de 24p se leerá y editará como vídeo entrelazado de 29,97 fps (60i). Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha General" en la página 711.
- Seleccione la casilla de verificación Importar audio con tempo del proyecto en la ficha Audio del cuadro de diálogo Preferencias si desea extender los bucles de ACID para que se ajusten al tempo del proyecto (especificado en la ficha Regla del cuadro de diálogo Propiedades del proyecto) al añadirlos a la escala de tiempo o al realizar la vista previa desde la ventana Explorador. Quite la marca de la casilla de verificación Importar audio con tempo del proyecto, si desea omitir la información de tempo. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha Audio" en la página 732 y "Configuración de propiedades de proyecto" en la página 57.
- Al agregar un archivo de audio multicanal (.wav/.wav64, .avi, .mxf, ATRAC y BWF) a un proyecto, el audio se agrega a las distintas pistas. Por ejemplo, si importa un archivo WAV de cuatro canales, el audio se agregará a cuatro pistas adyacentes. Para controlar qué canales usa cada evento, haga clic con el botón secundario en un evento de audio multicanal, elija Canales en el menú contextual y seleccione un comando en el submenú. Para obtener más información, consulte "Canales de audio" en la página 217.
- Cuando agregue un archivo de audio de corriente múltiple a un proyecto, puede elegir qué corriente desea usar. Para ello, haga clic con el botón secundario en el evento, elija Corriente en el menú contextual y seleccione una corriente en el submenú.
- El audio multicanal 5.1 procedente de cámaras de vídeo DVD se mezclará en estéreo cuando se importe a un proyecto estéreo. Si la importación se realiza a un proyecto Surround 5.1, el audio se añadirá a pistas separadas para los canales central, frontales, posteriores y LFE.
- Si Vegas Pro no puede leer algunos fotogramas en un evento de vídeo, se mostrarán en rojo en la escala de tiempo (esos fotogramas aparecerán en negro tanto en la ventana de vista previa de vídeo como en la salida renderizada):



- Si desea utilizar los archivos de cámara RAW en su proyecto, el Paquete de códecs para cámara de Microsoft le permitirá visualizar los archivos de cámara RAW y añadirlos a la escala de tiempo.



- La primera vez que añada un medio de vídeo a la escala de tiempo, Vegas Pro le preguntará si quiere hacer coincidir la configuración del vídeo del proyecto con el primer medio de vídeo que añada a la escala de tiempo.

   Si selecciona un archivo de proyecto (.veg) de Vegas Pro, Vegas Pro hará coincidir la configuración del proyecto, no el medio dentro del proyecto.

Uso del Explorador de Windows para añadir archivos de medios y crear eventos

Si usa el Explorador de Windows para buscar medios en su equipo, puede agregar rápidamente los archivos de medios arrastrándolos a la ventana de Vegas Pro.

El archivo de medios se añade a la ventana de medios de proyecto y se crea un evento donde haya colocado el archivo. Si coloca el archivo en un área de la escala de tiempo que no contenga ninguna pista, se creará una pista nueva.

Uso del Explorador de Vegas Pro para añadir archivos de medios y crear eventos.

Si utiliza el explorador de Vegas Pro para obtener la vista previa de los archivos, puede agregar archivos de medios realizando cualquiera de las siguientes acciones:

- Haga doble clic en un archivo de medios o un proyecto de Vegas Pro para agregarlo al proyecto. El archivo se añade a la ventana de medios de proyecto y se crea un evento en la posición del cursor.
- Arrastre un archivo de medios o de proyecto desde el explorador de Vegas Pro hasta la escala de tiempo. El archivo se añade a la ventana de medios de proyecto y se crea un evento donde haya colocado el archivo.

Sugerencias:

- Para añadir varios archivos a la escala de tiempo, presione Ctrl (o Mayús) mientras hace clic en los archivos con objeto de seleccionarlos y arrastrarlos a la escala de tiempo o la lista de pistas.
- Arrastre un archivo .veg a la escala de tiempo para añadirlo al proyecto actual como proyecto anidado. Para obtener más información, consulte "Anidamiento de proyectos" en la página 75.
- Haga doble clic en el archivo .veg de la ventana del explorador para abrir un proyecto.
- Para añadir una pista de un CD de audio, acceda a la unidad de CD y haga doble clic en un archivo .cda (o arrástrelo hasta la escala de tiempo). Se le pedirá que escriba el nombre de un archivo y se extraerá la pista. Una vez extraída la pista, se añadirá como evento a una pista de audio del proyecto.

  Para obtener información del CD desde Gracenote, acceda al CD y haga clic en Info de CD  de la ventana del explorador. Para obtener más información, consulte "Obtención de información del CD" en la página 155.
- Al añadir archivos de vídeo a la escala de tiempo, se puede elegir entre añadir al proyecto solo el audio o solo la corriente de vídeo. Haga clic con el botón secundario y arrastre los archivos a la escala de tiempo. Cuando coloque los archivos, se mostrará un menú contextual. Seleccione Solo audio o Solo vídeo en el menú contextual y seleccione un comando del submenú para organizar el evento en la escala de tiempo.

Vegas Prono se ha desarrollado, ni tampoco deberá utilizarse, para fines ilegales o que impliquen una infracción de leyes y derechos, como las operaciones de copiar o compartir ilegalmente material con derechos de autor. Si se utiliza Vegas Pro con tales propósitos, se estarán infringiendo, entre otras, las leyes de derechos de autor internacionales y de Estados Unidos y se estará actuando en contra de los términos y las condiciones recogidos en el contrato de licencia de usuario final. Dicha actividad está penada por la ley y puede estar sujeta también a los recursos legales por incumplimiento expresados en el contrato de licencia de usuario final.

Adición de varios archivos y creación de eventos

Si utiliza el explorador o la ventana de medios de proyecto, puede añadir al proyecto varios archivos de medios a la vez.

1. Seleccione los archivos de medios o los proyectos de Vegas Pro que desee utilizar.
2. Haga clic con el botón secundario en los archivos seleccionados y arrástrelos a la escala de tiempo. Aparecerá un menú contextual.
3. Seleccione un comando del menú contextual para indicar de qué modo desea organizar los eventos en la escala de tiempo.

Comando	Descripción
Añadir a lo largo del tiempo	Añade los archivos de medios seleccionados de extremo a extremo de la pista en la que se coloquen. Marque la casilla de verificación Solapar automáticamente varios medios seleccionados al añadirlos de la ficha Edición del cuadro de diálogo Preferencias si desea solapar eventos cuando los añada a la misma pista. Los Crossfades automáticos deben estar activados para utilizar esta función. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha Edición" en la página 742 y "Crossfades automáticos" en la página 164. Para cambiar la cantidad de solapamiento entre eventos, ajuste el parámetro Cantidad de la sección Conversión de corte a solapamiento del cuadro de diálogo.
Añadir a lo largo de las pistas	Agrega los archivos de medios seleccionados como eventos en pistas adyacentes.
Añadir como tomas	Añade los archivos de medios seleccionados como múltiples tomas del mismo evento. Para obtener más información sobre la selección de tomas, consulte "Uso de tomas como versiones alternativas de eventos" en la página 209.
Solo vídeo	Al arrastrar archivos de vídeo a la escala de tiempo, se puede elegir añadir al proyecto solo la corriente de vídeo. Seleccione Solo vídeo en el menú contextual y seleccione un comando del submenú para indicar cómo desea organizar los eventos en la escala de tiempo.
Solo audio	Al arrastrar archivos de vídeo a la escala de tiempo, se puede elegir añadir al proyecto solo la corriente de audio. Seleccione Solo audio en el menú contextual y seleccione un comando del submenú para indicar cómo desea organizar los eventos en la escala de tiempo.

4. Los eventos se crean donde coloque los archivos (y los archivos de medios se añaden a la ventana de medios de proyecto si se está usando el explorador).

   El orden de los eventos viene determinado por el archivo en el que se hace clic antes de arrastrar y el orden de los archivos en el explorador o en la ventana de medios de proyecto: por ejemplo, seleccione los archivos A.wav, B.wav, y C.wav. Haga clic con el botón secundario en B.wav y arrastre los archivos a la escala de tiempo. Cuando aparezca el menú contextual, seleccione Añadir a lo largo del tiempo. Al colocar los archivos, se añade B.wav como el primer evento, seguido de A.wav y C.wav.

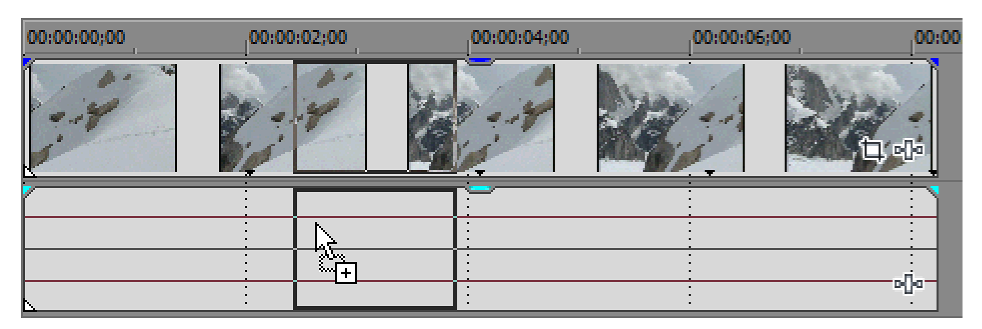
Adición de archivos de medios sobre otros eventos (puntos de inicio/inserción)

Cuando coloque un archivo en un punto vacío de la escala de tiempo, se creará un evento en esa ubicación. ¿Qué ocurre si se coloca un archivo en un evento existente? Los eventos se pueden pinchar o insertar.

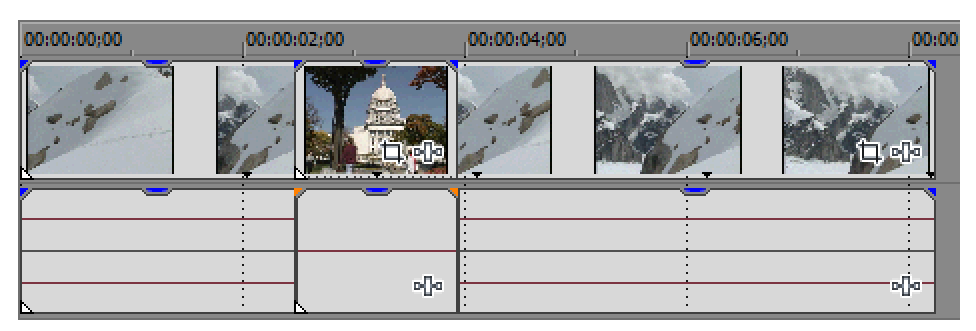
Inicio de pinchazo de grabación

Al añadir un archivo de medios en medio de otro evento, se crea un inicio de pinchazo: se crea un evento donde se ha colocado el archivo y el nuevo evento se ubica encima de cualquier evento que haya en la pista.

1. Arrastre un archivo de medios desde el explorador de Vegas Pro o la ventana de medios de proyecto hasta la mitad de un evento existente (o coloque el cursor y haga doble clic en un archivo en el explorador de Vegas Pro o la ventana de medios de proyecto).



2. El evento original mantiene su posición en la escala de tiempo, pero se corta con el nuevo evento en el punto donde se añadió el archivo nuevo:

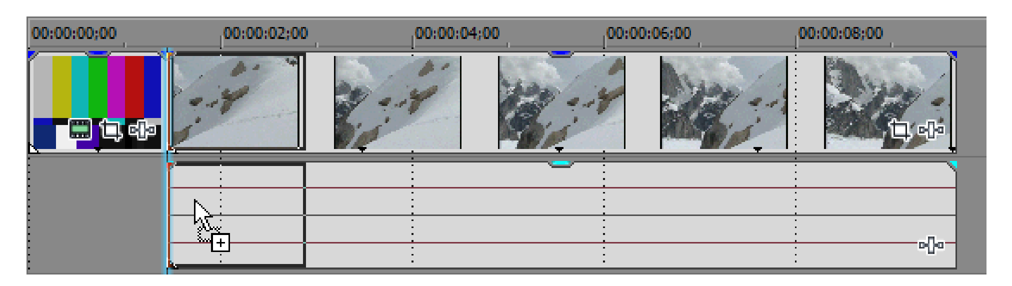


Inserción de archivos de medios

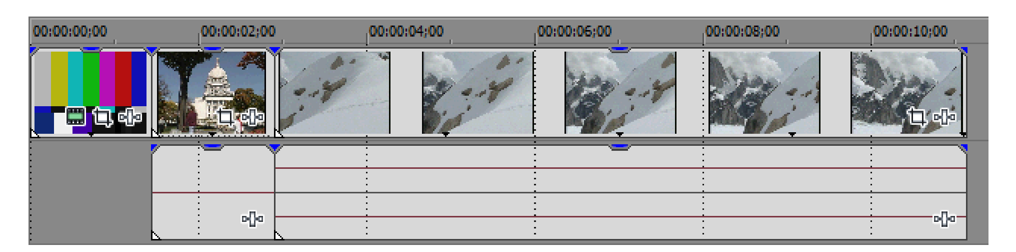
Al utilizar la expansión automática, se puede colocar un archivo de medios en la escala de tiempo y desplazar los eventos hacia abajo automáticamente a fin de dejar espacio para el nuevo evento. Para obtener más información, consulte "Expansión posterior a la edición" en la página 180.

1. Seleccione el botón Expansión automática .
2. Arrastre un archivo de medios desde la ventana del explorador de Vegas Pro o de Medios de proyecto hasta una posición en la escala de tiempo entre dos eventos (o coloque el cursor y haga doble clic en un archivo en la ventana del explorador de Vegas Pro o de Medios de proyecto).

   Si desea insertar un evento en medio de un evento existente, puede dividir el evento existente antes de añadir el archivo de medios. Para obtener más información, consulte "División de eventos" en la página 182.

3. Cuando añada el archivo, los eventos de la derecha se moverán para dejar espacio para el nuevo evento:

Uso de la ventana de Medios de proyecto para añadir archivos de medios sin crear eventos

Puede utilizar la ventana de medios de proyecto para recoger y organizar todos los archivos de medios que vaya a utilizar en el proyecto antes de crear eventos en la escala de tiempo.

En el Menú Archivo, seleccione Importar y, a continuación, seleccione Medios en el submenú (o haga clic en el botón Importación de medios en la ventana Medios de proyecto) para añadir un archivo de medios al proyecto sin añadirlo a la escala de tiempo.

Cuando esté listo para empezar a añadir eventos, puede arrastrar archivos de medios desde la ventana de medios de proyecto hasta la escala de tiempo.

Para obtener más información, consulte "Uso de la ventana de medios de proyecto" en la página 95.

Adición de archivos PSD con capas a la escala de tiempo

Puede añadir archivos PSD con capas a la escala de tiempo de Vegas Pro, de modo que cada capa del archivo sea un evento en su propia pista.

Estos eventos son simplemente como otros eventos en el software Vegas Pro. Por ejemplo, podría usar movimiento de pistas para mover capas individualmente, usar pistas primarias para agrupar y mover juntas capas, aplicar efectos de pistas para animar solo una capa del gráfico o incluso para sustituir una capa con un vídeo.

1. Seleccione un archivo PSD de capas en la ventana del explorador o de medios de proyecto.
2. Haga clic con el botón secundario y arrastre el archivo a la escala de tiempo.
3. Cuando se suelta el botón del ratón, aparece un menú contextual. Seleccione Añadir a lo largo de las pistas para importar las capas de PSD a las pistas de la escala de tiempo.

   Las capas de PSD, incluida la capa de compuesto, ahora son visibles como corrientes. Para cambiar la corriente de un evento, haga clic con el botón secundario en un evento, seleccione Corriente en el menú contextual y, a continuación, seleccione la corriente que quiere usar para el evento.

Creación de presentaciones de diapositivas con imágenes

Si desea crear una presentación usando sus fotos u otras imágenes fijas, con Vegas Pro es coser y cantar.

1. Determine cuánto tiempo desea que cada foto aparezca en pantalla.
   a. En el menú Opciones, seleccione Preferencias.
   b. Haga clic en la ficha Edición.
   c. En el cuadro Duración de nueva imagen fija, escriba el número de segundos durante los que quiere que cada foto aparezca en la película.

      Por ejemplo, si desea que cada foto se muestre durante tres segundos con un crossfade de un segundo entre fotos, seleccione 5 segundos.

      Si tiene 40 imágenes y desea mostrarlas durante una canción de tres minutos y medio, seleccione 5,25 (210 segundos divididos entre 40 imágenes).
   d. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Preferencias.
2. Si desea añadir crossfades automáticamente entre eventos cuando los añada a la escala de tiempo, puede configurar la conversión de corte a solapamiento:
   a. En el menú Opciones, seleccione Preferencias.
   b. Haga clic en la ficha Edición.
   c. Marque la casilla de verificación Solapar automáticamente varios medios seleccionados al añadirlos.

d. En la sección de corte a solapamiento, escriba la duración de desvanecimiento deseada en el cuadro Cantidad (segundos).

   Por ejemplo, si fijase el valor Duración de nueva imagen fija en 5 en el paso anterior y el valor Cantidad (segundos) en 1, al arrastrar tres imágenes fijas a la escala de tiempo, se crearían tres eventos de cinco segundos con un segundo de solapamiento entre ellos.

3. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Preferencias.
4. Seleccione los archivos que desee utilizar en la ventana de medios de proyecto o en la del explorador. Para obtener más información, consulte "Adición de archivos de medios a un proyecto" en la página 104.
5. Arrastre los archivos a una pista de vídeo.
6. Si desea usar una transición entre eventos, arrastre una configuración predeterminada desde la ventana Transiciones hasta el área de solapamiento entre dos eventos. Para obtener más información, consulte "Adición de transiciones" en la página 382.
7. Para añadirle interés, puede usar la panoramización y el recorte de eventos y fotogramas clave a fin de dotar de movimiento a las imágenes. Por ejemplo, puede panoramizar una imagen o acercar el zoom para simular movimiento de cámara.
   a. Haga clic en el botón Panoramización/Recorte de un evento. Se mostrará el cuadro de diálogo Panoramización/Recorte de evento.
   b. Asegúrese de que el botón Bloquear relación de aspecto esté seleccionado a la izquierda del cuadro de diálogo y, a continuación, haga clic con el botón secundario en la imagen de la derecha del cuadro de diálogo y seleccione Ajustar aspecto de salida en el menú contextual. De este modo se determina la zona de recorte para que se ajuste a las proporciones del fotograma de salida.
   c. Haga clic en el botón Primer fotograma clave para mover el cursor en el controlador de fotogramas clave (situado en la parte inferior del cuadro de diálogo) al principio del evento.
   d. Ajuste el rectángulo de selección para cambiar la parte que se podrá ver del evento. Se creará un fotograma clave para almacenar la configuración de recorte en ese punto.
   e. Haga clic en el botón Último fotograma clave para mover el cursor en el controlador de fotogramas clave (situado en la parte inferior del cuadro de diálogo) al final del evento.

f. Ajuste el rectángulo de selección para cambiar la parte que se podrá ver del evento. Se creará un fotograma clave al final del evento.

   Cuando reproduzca el proyecto, la porción visible de la imagen se animará entre el primer y el último valor de fotograma clave. Por ejemplo, si el rectángulo de recorte del primer fotograma clave se ajusta al tamaño de la imagen (sin recorte) y el rectángulo de recorte del último fotograma clave es pequeño, se creará un efecto animado de zoom.

   Para obtener más información, consulte "Panoramización y recorte de eventos de vídeo" en la página 331 y "Animación de fotogramas clave" en la página 352.

8. Añada un archivo de audio a una pista de audio para determinar la música de la presentación de diapositivas.

Importación de medios desde archivos de proyecto

En el Menú Archivo, seleccione Importar y, a continuación, seleccione Medios del proyecto en el submenú para añadir medios desde otro archivo de proyecto de Vegas Pro a su proyecto.

Con esta función, puede crear proyectos de plantillas pequeños para racionalizar tareas de edición frecuentes.

 Los archivos de medios generados y sin conexión no se importan.

1. En el Menú Archivo, seleccione Importar y, a continuación, seleccione Medios del proyecto en el submenú. Aparecerá el cuadro de diálogo Importar medio.
2. Seleccione la carpeta donde está almacenado el archivo que desea abrir.
   - Elija una unidad y una carpeta en la lista desplegable Buscar en.
   - Elija una carpeta de la lista desplegable Reciente para acceder con rapidez a una carpeta en la que haya abierto archivos con anterioridad.
3. Seleccione un archivo en la ventana del explorador o escriba un nombre en el cuadro Nombre de archivo.
4. Si quiere importar contenedores de medios del proyecto, seleccione la casilla de verificación Importar contenedores. Para obtener más información, consulte "Clasificación de medios mediante contenedores" en la página 125.

   Seleccione la casilla de verificación Fusionar con contenedores existentes si quiere fusionar los contenedores del proyecto importado con el proyecto actual. Cuando se quita la marca de selección de la casilla de verificación, se crea un contenedor utilizando el nombre del proyecto importado, y los contenedores del proyecto se importan dentro de ese contenedor.
5. Haga clic en Abrir.
6. El medio del proyecto se añade a la ventana Medios de proyecto. Para obtener más información, consulte "Uso de la ventana de medios de proyecto" en la página 95.

Importación de archivos de Broadcast Wave Format

Puede usar archivos de Broadcast Wave Format (BWF) para intercambiar audio entre distintos editores de audio o plataformas de difusión.

Los archivos de Broadcast Wave Format son similares a los archivos .wav estándar, pero contienen metadatos adicionales que incluyen marcas de hora que indican al software dónde debe añadir el audio en la escala de tiempo de Vegas Pro.

 También puede añadir archivos de Broadcast Wave Format al proyecto arrastrándolos desde la ventana del explorador a la escala de tiempo. Sin embargo, si arrastra un archivo BWF a la escala de tiempo, los eventos se crearán en el lugar en el que deposite el archivo. El uso del cuadro de diálogo Import Broadcast Wave garantiza que los eventos se organizarán siguiendo las marcas de hora del archivo.

1. En el Menú Archivo, seleccione Importar y, a continuación, seleccione Broadcast Wave Format en el submenú. Aparecerá el cuadro de diálogo Import Broadcast Wave Format.
2. Seleccione la carpeta en la que está almacenado el proyecto que desea abrir:
   - Elija una unidad y una carpeta en la lista desplegable Buscar en.
   - Elija una carpeta de la lista desplegable Reciente para acceder con rapidez a una carpeta en la que haya abierto archivos con anterioridad.
3. Seleccione los archivos que desea abrir en la ventana del explorador.

   En la parte inferior del cuadro de diálogo Import Broadcast Wave se muestra información acerca de los archivos seleccionados.
4. En la lista desplegable Organizar, seleccione un ajuste a fin de indicar cómo desea organizar los eventos en la escala de tiempo:

Opción	Descripción
Añadir a lo largo de las pistas	Se creará una pista independiente por cada archivo BWF que importe.
Añadir a lo largo del tiempo	Todos los archivos BWF seleccionados de añadirán a una sola pista.

 El audio de archivos BWF multicanal siempre se añade en varias pistas, independientemente de la configuración Organizar. Por ejemplo, si importa un archivo BWF de cuatro canales, el audio se agregará a cuatro pistas adyacentes. Para controlar qué canales usa cada evento, haga clic con el botón secundario en un evento de audio multicanal, elija Canales en el menú contextual y seleccione un comando en el submenú. Para obtener más información, consulte "Canales de audio" en la página 217.

5. Si selecciona Añadir a lo largo de las pistas en el paso 4, elija un ajuste en la lista desplegable Ordenar pistas a fin de indicar cómo desea organizar las pistas en la lista de pistas:

Opción	Descripción
Por indicador de hora	Clasifica las listas cronológicamente mediante la marca de hora de cada archivo. Seleccione un archivo en el cuadro de diálogo Importar Broadcast Wave para mostrar la marca de hora en la parte inferior del cuadro de diálogo.
Alfabéticamente por nombre de archivo	Clasifica las pistas alfabéticamente mediante los nombres de las pistas que importe.

6. Seleccione un ajuste en la lista desplegable Posicionamiento a fin de indicar dónde se debe añadir el audio importado en la escala de tiempo.

Opción	Descripción
Usar tiempo de regla	Añade todos los archivos importados en la escala de tiempo de Vegas Pro exactamente en la posición indicada por la marca de hora. Por ejemplo, si importa un archivo BWF que tenga una marca de hora de 00:00:30;00, el medio se añadirá a la escala de tiempo en la marca de treinta segundos de la regla.
Relativo al cursor	Añade todos los archivos importados en la escala de tiempo de Vegas Pro y sustituye el valor de la marca de hora por la posición del cursor. Por ejemplo, si coloca el cursor en 00:00:10;00 antes de importar un archivo BWF que tenga una marca de hora de 00:00:30;00, el medio se añadirá a la escala de tiempo en la marca de treinta segundos de la regla.

7. Haga clic en Abrir. Los archivos seleccionados se importarán y se añadirán a la escala de tiempo del proyecto actual.

Importación de vídeo desde una cámara de DVD

En el Menú Archivo, seleccione Importar y, a continuación, seleccione Disco de cámara de DVD en el submenú para importar vídeo desde un disco finalizado de cámara Sony DVD Handycam®.

Notas:

- Antes de importar el vídeo, tendrá que finalizar el disco. Para obtener información sobre cómo finalizar un disco, consulte la documentación de la cámara de vídeo.
- El audio multicanal 5.1 se remezclará en estéreo al importarlo a un proyecto estéreo. Si la importación se realiza a un proyecto Surround 5.1, el audio se añadirá a pistas separadas para los canales centrales, frontales, posteriores y LFE.

1. Coloque el DVD que desee importar en la unidad de DVD del equipo o conecte la cámara de vídeo al equipo a través de USB.

   
   El controlador USB para Sony Handycam que se incluye con cámaras de vídeo basadas en DVD puede impedir que Vegas Pro reconozca una cámara conectada mediante USB. Si utiliza la opción Agregar o quitar programas del Panel de control para desinstalar el componente "Sony DVD Handycam USB driver", Vegas Pro podrá conectar con la cámara e importar vídeo.

2. En el Menú Archivo, seleccione Importar y, a continuación, seleccione Disco de cámara de DVD en el submenú. Accederá al cuadro de diálogo Importar disco de cámara de DVD.
3. En la lista desplegable Origen, seleccione el disco que contenga el vídeo que desea importar.
4. El cuadro Destino muestra la carpeta donde se importará el vídeo. El nombre de la carpeta se basa en la etiqueta de volumen del disco.

   Haga clic en el botón Examinar si desea seleccionar una carpeta distinta.

5. Haga clic en el botón Aceptar para comenzar a importar vídeo.

   Cuando finalice la importación, el vídeo del disco se añadirá a la ventana de medios de proyecto. Cada capítulo se importará como un archivo independiente.

   A continuación, puede añadir el vídeo importado a su proyecto como lo haría con cualquier otro archivo de medios. Para obtener más información, consulte "Adición de archivos de medios a un proyecto" en la página 104.

Edición de vídeos desde XDCAM Station con StreamChase

XDCAM Station StreamChase permite editar clips XDCAM mientras se siguen procesando en el dispositivo de XDCAM Station desde un disco óptico XDCAM o desde fuentes de alimentación en tiempo real como SDI. Los clips XDCAM de XDCAM Station también se pueden importar después haberlos procesado en XDCAM Station.

Cuando se importa un archivo MXF durante el procesamiento en el dispositivo XDCAM Station, solo se importará el material que ya se haya procesado. La duración del clip se puede actualizar durante el procesamiento. Para ello, debe hacer clic con el botón secundario en la ventana de medios del proyecto y elegir Actualizar. Al actualizar la duración del clip, puede trabajar con el material más reciente que esté disponible.

Los siguientes formatos son compatibles con StreamChase en el dispositivo Sony XDS-PD2000:

- 1080i 35, 50 Mb
- 720p 50 Mb
- IMX 50 Mb

1. Comience a procesar un clip en el dispositivo de XDCAM Station.
2. Importe el clip en el proyecto de Vegas Pro:
    - En el Menú Archivo, seleccione Importar > Mediosy, a continuación, vaya al clip que desea importar.
    - Utilice el explorador de Windows o la ventana del explorador de Vegas Pro, arrastre un clip desde XDCAM Station a la escala de tiempo de Vegas Pro.

    Se crea un evento en la escala de tiempo y el clip se añade a la ventana de medios del proyecto.

    En la ventana de medios del proyecto, los clips que se están procesando actualmente aparecen con un indicador naranja:

    Después de importar el clip en el proyecto y añadirlo a la escala de tiempo, se puede reproducir, editar y exportar al igual que cualquier otro clip de vídeo.

3. Mientras se procesa el clip, actualice el archivo para trabajar con el material más reciente que esté disponible. Para actualizar la duración del clip, haga clic con el botón secundario en la ventana de medios del proyecto y elija Actualizar en el menú contextual. Para obtener más información, consulte "Uso de la ventana de medios de proyecto" en la página 95.

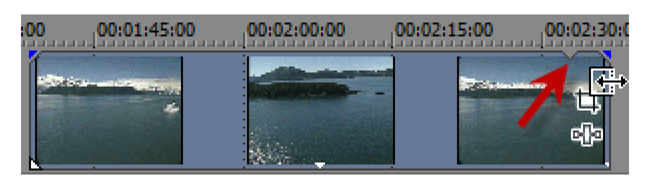
   Tenga en cuenta que el valor Duración del clip (mostrado en la parte inferior de la ventana de medios del proyecto) aumenta cada vez que se actualiza el clip durante el procesamiento si hay disponibles medios nuevos.

    Los medios nuevos y útiles pasan a estar disponibles periódicamente mediante el dispositivo XDCAM Station. Esto depende del formato de los medios que se están procesando, pero la mayor parte de formatos de medios se pueden actualizar a intervalos de diez segundos. Las actualizaciones realizadas entre estos intervalos no darán como resultado una actualización visible en los medios de Vegas Pro.

   La nueva duración del clip se verá reflejada en la ventana de la recortadora si se carga el clip. Para obtener más información, consulte "Uso de la recortadora" en la página 184.

   Con carácter adicional, si se han agregado uno o varios eventos del clip a la escala de tiempo, la duración del evento se puede extender para usar el material disponible:

   a. Arrastre el borde derecho del evento a la derecha de la duración del clip. Se muestra una muesca en el evento para mostrar el final del clip:

      Si quiere crear un evento marcador de posición, arrástrelo después del final de la duración del clip. Cuando se actualice el clip, la muesca se moverá para mostrar el nuevo final del clip, y el evento se llenará con el vídeo actualizado.

Notas:

- La imagen visualizada después de la muesca será un bucle de medios existentes o un fotograma fijo del último fotograma de vídeo, dependiendo del valor Habilitar bucle en eventos de forma predeterminada en la ficha Edición del cuadro de diálogo Preferencias. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha Edición" en la página 742.
- El punto de entrada para los segmentos del evento marcador de posición debe empezar siempre en el último fotograma del medio existente o después de este. Los eventos marcadores de posición no se pueden crear en medios que no se han procesado. Por ejemplo, no puede crear un marcador de posición con un punto de entrada 30 segundos después del final actual del medio disponible.
- Si divide un evento marcador de posición, el punto de entrada del segmento marcador de posición del lado derecho de la división empezará en el fotograma final del medio actualmente disponible.

b. Si quiere cambiar el tamaño del evento para adaptarlo a la duración del medio actual, arrastre el borde derecho del evento de vuelva a la muesca para ajustar la duración del evento. Si se selecciona Habilitar ajuste, el borde del evento se ajustará a la muesca. Para obtener más información, consulte "Habilitar ajuste" en la página 166.

Para obtener más información acerca del ajuste, consulte "Ajuste de la duración de un evento" en la página 193.

4. Continúe con la edición del proyecto y actualice los clips de StreamChase según sea necesario. Para obtener más información, consulte "Edición de eventos en la escala de tiempo" en la página 157.

Los clips que se actualicen después de procesarlos en XDCAM Station se muestran con un indicador verde y el valor Duración de la parte inferior de la ventana de medios del proyecto representa la duración final del clip:



5. Renderice el proyecto al formato de salida que desee. Para obtener más información, consulte "Renderización de proyectos (Renderizar como)" en la página 619.

Uso del explorador de dispositivos

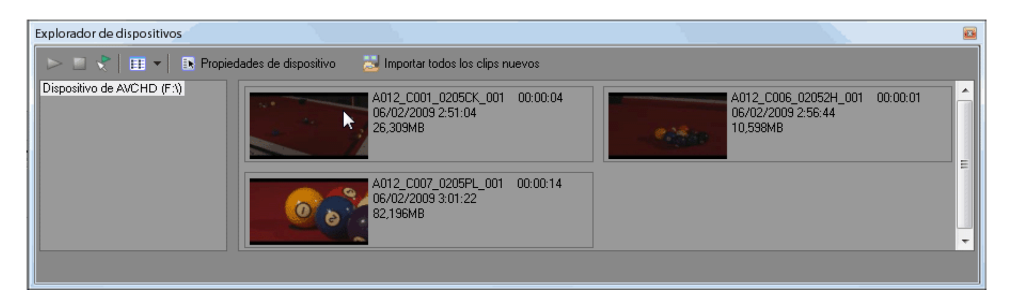
El Explorador de dispositivos permite examinar e importar clips desde dispositivos AVCHD, XDCAM EX, NXCAM, XAVC, XAVC S, Panasonic P2 y RED ONE/EPIC/SCARLET; unidades de grabación de memoria basadas en CompactFlash, como HVR-MRC1; y unidades de grabación basadas en discos duros, como HVR-DR60.

Para obtener más información, consulte "Trabajo con vídeo AVCHD" en la página 499, "Flujo de trabajo de XDCAM EX" en la página 481, y "Trabajo con clips de cámaras RED" en la página 497.

1. Seleccione Ver > Ventana > Explorador de dispositivos. Se mostrará la ventana del explorador de dispositivos.

2. Conecte la cámara a un puerto USB del equipo. La cámara aparecerá en la parte izquierda de la ventana del explorador de dispositivos.

3. Seleccione la cámara en la parte izquierda de la ventana del explorador de dispositivos. Los clips de la cámara aparecerán en la parte derecha de la ventana; los clips que aún no se hayan importado se mostrarán con el icono amarillo .



Sugerencias:

- Si desea utilizar clips de una carpeta del equipo, haga clic con el botón secundario del ratón en el panel izquierdo de la ventana Explorador de dispositivos y seleccione Examinar en el menú contextual.

- Para que algunos dispositivos aparezcan en la ventana Explorador de dispositivos, puede necesitar cambiar el ajuste de conexión USB del dispositivo de Automático o MTPa Almacenamiento masivo.

Vista previa de clips

Seleccione la cámara en la parte izquierda de la ventana del explorador de dispositivos. Los clips de la cámara aparecerán en la parte derecha de la ventana; los clips que aún no se hayan importado se mostrarán con el icono amarillo .

Si el botón Vista previa automática está seleccionado, puede hacer clic en un clip en el Explorador de dispositivos para escucharlo. Se puede detener la vista previa haciendo clic en el botón Detener vista previa , o desactivar la característica de vista previa anulando la selección del botón Vista previa automática.



El vídeo se muestra en forma de vista previa en la ventana de la recortadora. Si desea obtener una vista previa del vídeo en la ventana Vista previa de vídeo, haga clic con el botón secundario en la ventana Recortadora y anule la selección del comando Mostrar monitor de vídeo.Para obtener más información, consulte "Uso de la recortadora" en la página 184.

Si el botón Vista previa automática no está seleccionado, puede hacer clic en Iniciar vista previa para iniciar la vista previa.

Selección de la carpeta donde desee importar clips

1. Seleccione la cámara en la parte izquierda de la ventana del explorador de dispositivos y haga clic en el botón Propiedades de dispositivo .

   Aparecerá el cuadro de diálogo de propiedades del dispositivo, y el cuadro Carpeta de captura mostrará la ruta a la carpeta en la que se guardarán los clips importados.

2. Haga clic en el botón Examinar para mostrar el cuadro de diálogo Carpetas de captura. Este cuadro de diálogo muestra las carpetas disponibles para guardar el vídeo importado:

   - Marque la casilla de verificación de una carpeta para guardar el vídeo importado en esa carpeta.
   - Haga clic en el botón Añadir carpeta y localice una carpeta para añadir en ella una nueva carpeta.
   - Seleccione una carpeta de la lista y haga clic en el botón Quitar carpeta para eliminarla de la lista.

Importación de clips

1. Seleccione la cámara en la parte izquierda de la ventana del explorador de dispositivos. Los clips de la cámara aparecerán en la parte derecha de la ventana; los clips que aún no se hayan importado se mostrarán con el icono amarillo .

2. Haga clic en el botón Importar todos los clips nuevos para importar clips a la ventana Medios del proyecto:

   - Si hay clips seleccionados en la ventana del explorador de dispositivos, solo se importarán los clips seleccionados (puede mantener presionada la tecla Ctrl mientras hace clic para seleccionar varios clips).
   - Si no hay clips seleccionados en la ventana del explorador de dispositivos, se importarán todos los clips.

      Haga clic en la ventana Explorador de dispositivos y seleccione Abrir en recortadora o Importar y añadir al proyecto para elegir cómo quiere importar clips.

3. A continuación, puede usar la ventana de medios del proyecto para organizar los clips y añadir el vídeo importado a su proyecto como lo haría con cualquier otro archivo de medios.Para obtener más información, consulte "Adición de archivos de medios a un proyecto" en la página 104.

   Para obtener más información, consulte "Trabajo con vídeo AVCHD" en la página 499, "Flujo de trabajo de XDCAM EX" en la página 481, y "Trabajo con clips de cámaras RED" en la página 497.

 El audio multicanal 5.1 se remezclará en estéreo al importarlo a un proyecto estéreo. Si la importación se realiza a un proyecto Surround 5.1, el audio se añadirá a pistas separadas para los canales central, frontales, posteriores y LFE.



También puede arrastrar un clip del Explorador de dispositivos directamente a la ventana Medios de proyecto, a la Recortadora o a la escala de tiempo. Vegas Pro comenzará a importar el clip cuando suelte el botón del ratón y se creará un evento en la escala de tiempo cuando finalice la importación.

Creación de archivos de proxy para la edición de alta definición

Si va a trabajar en un sistema con una capacidad de procesamiento limitada, la creación de un archivo de proxy simplifica el proceso de edición y permite obtener una vista previa del proyecto.



Los archivos de proxy de vídeo no se usan para renderizar el proyecto.

1. Capture o importe los clips de alta definición.
2. Inicie un proyecto nuevo.
3. Adición de los clips de alta definición a la ventana de medios de proyecto.
4. Haga clic con el botón secundario en los clips de la ventana de medios de proyecto y seleccione Crear proxy de vídeo en el menú contextual.

   Vegas Pro crea archivos de proxy de vídeo (.sfvp0) junto a los archivos originales en el Explorador de Windows. No verá estos archivos en la ventana de medios de proyecto ni en el explorador de Vegas Pro.

   Los archivos de proxy se crean automáticamente cuando trabaja con vídeos de 4K.

5. Añada los clips de alta definición a la escala de tiempo y edite el proyecto como lo hace de forma habitual.

   La opción Calidad de vista previa de la ventana de vista previa de vídeo determina si los archivos de proxy o archivos originales se utilizan para la edición y la vista previa:

   - Si la calidad de vista previa se ajusta en Borrador o Vista previa, se usa el archivo de proxy.
   - Si la calidad de vista previa se ajusta en Buena o La mejor, se usa el archivo original.

   Para obtener más información, consulte "Ajustar la calidad y la resolución de vista previa" en la página 557.

Uso de efectos HitFilm

Si tiene instalado HitFilm Ultimate 2.0, puede usar proyectos de HitFilm en la escala de tiempo de Vegas Pro.

Adición de proyectos de HitFilm a la escalas de tiempo

Puede utilizar proyectos de HitFilm a un proyecto de Vegas Pro prácticamente del mismo modo que se añaden otros archivos de medios: solo tiene que añadir el archivo del proyecto de HitFilm (.hfp) al proyecto.

Para obtener más información, consulte "Adición de archivos de medios a un proyecto" en la página 104.

Adición de efectos de HitFilm a un evento

1. Haga clic con el botón secundario donde quiera añadir los efectos y seleccione Añadir efecto HitFilm en el menú contextual.

   Se crea un archivo de proyecto de HitFilm (.hfp) en la carpeta en la que está guardado el archivo de medios y lleva el mismo nombre base que el archivo de medios. Además, la toma activa del evento se actualiza para usar el archivo del proyecto de HitFilm. Para obtener más información, consulte "Uso de tomas como versiones alternativas de eventos" en la página 209.

   
   Si tiene varios eventos seleccionados, se usa el evento situado bajo el puntero del ratón.

2. HitFilm Ultimate se inicia para que pueda editar los efectos HitFilm según sea necesario.

   Para obtener más información sobre el uso de HitFilm Ultimate, consulte su documentación.

3. Cuando haya terminado de editar, guarde el proyecto de HitFilm y cierre HitFilm Ultimate. La toma activa del evento se actualiza con la versión editada del proyecto de HitFilm.

Edición de efectos de HitFilm en un evento

1. Haga clic con el botón secundario en un evento de vídeo que use un proyecto de HitFilm (.hfp) como su toma activa y seleccione Editar en HitFilm, en el menú contextual.
2. HitFilm Ultimate se inicia para que pueda editar los efectos HitFilm según sea necesario.

   Para obtener más información sobre el uso de HitFilm Ultimate, consulte su documentación.

3. Cuando haya terminado de editar, guarde el proyecto de HitFilm y cierre HitFilm Ultimate. La toma activa del evento se actualiza con la versión editada del proyecto de HitFilm.

Clasificación de medios mediante contenedores

Al crear una obra maestra, es probable que el proyecto resulte progresivamente difícil; después de todo, no puede expresar su verdadero genio creativo con un puñado de archivos de medios.

La vista detallada de la ventana de medios de proyecto le ayuda a clasificar los archivos de medios mediante sus atributos, pero si desea tener mayor control, puede crear contenedores. Los contenedores son carpetas dentro de los proyectos que sirven para organizar los archivos de medios.

Los contenedores de medios son carpetas virtuales que se guardan con el proyecto. No afectan a la forma en que se guardan los medios en el equipo.

 Sugerencias:

- Los contenedores se crean de forma automática para cada etiqueta de medios. Para obtener más información, consulte "Etiquetado de archivos de medios" en la página 97.
- Los contenedores se crean de forma automática para cada tipo de medio del proyecto: audio, vídeo e imágenes fijas.

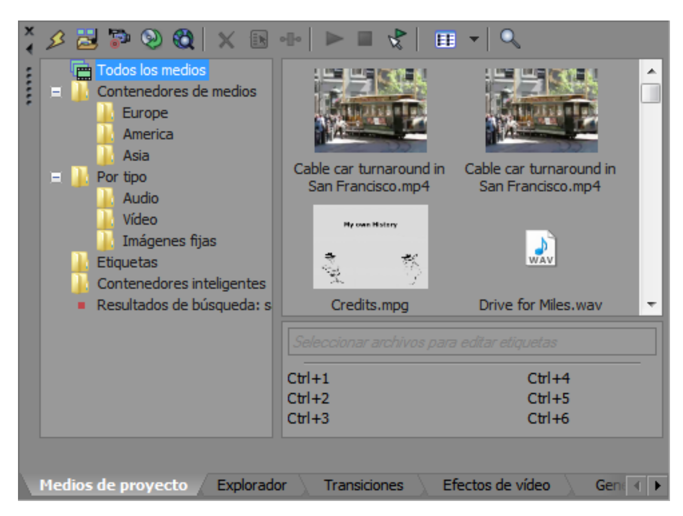
Creación de contenedores

Haga clic con el botón secundario en el contenedor primario en el que desee crear un nuevo contenedor y seleccione Crear nuevo contenedor en el menú contextual.

El nuevo contenedor se creará dentro del contenedor que ha seleccionado.

adición de medios a un contenedor

1. Examine los contenedores existentes para hallar el archivo de medios que desee mover. La carpeta Todos los medios contiene todos los archivos de medios del proyecto.



2. Arrastre un archivo desde el panel derecho hasta un contenedor.

Búsqueda de contenedores de medios

1. Haga clic con el botón secundario en un contenedor de medios y seleccione Buscar contenedores de medios en el menú contextual.
2. Se mostrará el cuadro de diálogo Buscar contenedores de medios.
3. Use las listas desplegables del cuadro de diálogo Buscar contenedores de medios para definir las condiciones de búsqueda y, a continuación, haga clic en el botón Buscar para buscar el contenedor seleccionado y todos los contenedores secundarios.
4. Su búsqueda se añadirá a la lista de carpetas. Haga clic en el icono Resultados de búsqueda para ver los archivos coincidentes.

    Haga clic con el botón secundario en el icono Resultados de búsqueda y, en el menú contextual, seleccione Guardar como contenedor para guardar los resultados de la búsqueda como un nuevo contenedor de medios.

Uso de contenedores inteligentes

Los contenedores inteligentes son resultados de búsqueda guardados que se actualizan de forma automática cuando los elementos de los medios coinciden con los resultados de la búsqueda. También puede editar el criterio de búsqueda de un contenedor inteligente existente.

Creación de contenedores inteligentes

Haga clic con el botón secundario en el icono Resultados de búsqueda y, en el menú contextual, seleccione Guardar como contenedor inteligente para guardar los resultados de la búsqueda como un nuevo contenedor inteligente de medios.

Edición de contenedores inteligentes

Haga clic con el botón secundario en el contenedor inteligente y elija Editar búsqueda en el menú contextual para mostrar el cuadro de diálogo Buscar contenedores de medios y editar las condiciones de búsqueda. Haga clic en el botón Buscar cuando haya terminado.

Adición automática de archivos grabados o capturados a un contenedor de medios

Seleccione un contenedor de medios si desea añadir automáticamente el audio grabado a un contenedor de medios.

Si está marcada la casilla Añadir clips capturados al grupo de medios del cuadro de diálogo posterior a la captura de Video Capture, los vídeos capturados se añadirán al contenedor de medios seleccionado.

Eliminación de medios de un contenedor

1. Seleccione un archivo de medios.
2. Presione Suprimir en el teclado.
   - Si la carpeta Todos los medios está seleccionada, el archivo se eliminará del proyecto.
   - Si selecciona un contenedor de medios, el archivo se eliminará del contenedor pero seguirá formando parte del proyecto. El archivo sigue estando disponible en la carpeta Todos los medios.

Visualización o cambio de propiedades de archivos de medios

En la ventana de medios de proyecto, haga clic en el botón Propiedades de medio para mostrar el cuadro de diálogo Propiedades correspondiente al archivo de medios seleccionado.

La aplicación intentará detectar automáticamente las propiedades de los archivos de medios. En muchos casos, no necesitará editar las propiedades del archivo.

Edición de las propiedades de un archivo de audio

Seleccione un archivo de audio en la ventana de medios de proyecto y haga clic en el botón Propiedades de medio para mostrar el cuadro de diálogo Propiedades.



También se pueden ver las propiedades del archivo de medios asociado con un evento. Haga clic con el botón secundario en el evento, seleccione Propiedades en el menú contextual y acceda a la ficha Medios.

Para archivos de audio, existen los siguientes valores.

Elemento	Descripción
Nombre de archivo	Muestra el nombre y la ubicación del actual archivo de medios.
Nombre de cinta	Se puede usar para mostrar el nombre de la cinta de la que se grabó el audio. El nombre se puede especificar aquí o en el campo correspondiente de la ventana Editar detalles. Para obtener más información, consulte "Uso de la ventana Editar detalles" en la página 227.
Corriente	Si un archivo contiene varias corrientes, se puede usar este control para seleccionar la corriente cuyas propiedades desee ver.
Atributos	Muestra la velocidad de muestra, la profundidad de bit, el número de canales y la duración del archivo.
Formato	Muestra el formato de compresión del archivo.

Edición de las propiedades de un archivo de vídeo

Seleccione un archivo de vídeo en la ventana de medios de proyecto y haga clic en el botón Propiedades de medio para mostrar el cuadro de diálogo Propiedades.

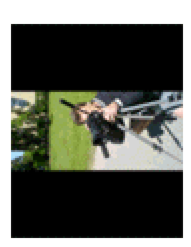
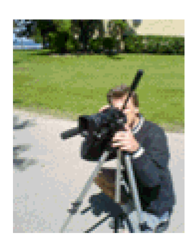


También se pueden ver las propiedades del archivo de medios asociado con un evento. Haga clic con el botón secundario en el evento, seleccione Propiedades en el menú contextual y acceda a la ficha Medios.

Para archivos de vídeo, existen los siguientes valores.

Elemento	Descripción
Nombre de archivo	Muestra el nombre y la ubicación del actual archivo de medios.
Nombre de cinta	Se puede usar para mostrar el nombre de la cinta de la que se capturó el vídeo. El nombre se puede especificar aquí o en el campo correspondiente de la ventana Editar detalles. Para obtener más información, consulte "Uso de la ventana Editar detalles" en la página 227.
Usar código de tiempo en archivo	Seleccione este botón de opción para aceptar la configuración de código de tiempo predeterminada.
Usar código de tiempo personalizado	Seleccione este botón de opción para especificar un valor de inicio para el código de tiempo.
Corriente	Si un archivo contiene varias corrientes, se puede usar este control para seleccionar la corriente cuyas propiedades desee ver.
Formato	Muestra el formato de compresión del archivo.
Atributos	Muestra el tamaño de fotograma en píxeles (x, y), la profundidad de color y la duración del archivo.
Orden de campos	Seleccione un valor de la lista desplegable para cambiar el orden de campos del archivo. Consulte la documentación de la tarjeta de salida/captura de vídeo para conocer el orden de campo correcto. ▪ Ninguno (escaneo progresivo): Seleccione esta opción cuando vea el vídeo en un ordenador. Esta opción ignora el entrelazado. ▪ Campo superior primero: Seleccione esta opción (también denominada *impar* o *campo A*) cuando vea el vídeo en un televisor. ▪ Campo inferior primero: Seleccione esta opción (también denominada *par* o *campo B*) para salida DV o si la opción Campo superior primero produce una salida inestable o con parpadeos, o si el manual del hardware especifica campo inferior primero.

Elemento	Descripción
Relación de aspecto del píxel	Seleccione un valor de la lista desplegable para cambiar el aspecto del píxel del archivo. Esta opción dependerá de la tarjeta de salida/captura de vídeo. Consulte la documentación de la tarjeta de salida/captura de vídeo a fin de conocer la configuración correcta.
Canal alfa	Seleccione un valor de la lista desplegable para cambiar la información del canal alfa del archivo. Si no se detecta el canal alfa de una imagen, seleccione el tipo adecuado de canal alfa en la lista desplegable. Si duda, pruebe antes el valor Multiplicado previamente. ■ Sin definir: El video no proporciona ninguna información del canal alfa. Este valor ignora cualquier información de canal alfa del archivo. ■ Ninguno: El vídeo no dispone de canal alfa, o hay un canal alfa pero es completamente opaco (sólido). ■ Regular (limpio): La información de transparencia solo se mantiene en el canal alfa. Es necesario aplicar información alfa a los canales RVA antes de componer. ■ Multiplicado previamente:El método estándar de manejar información alfa. La información de transparencia se mantiene en los canales alfa y RVA y la imagen está lista para componer. Ningún componente RVA supera el valor alfa. ■ Multiplicado previamente (sucio): Similar a Multiplicado previamente, pero los componentes RVA pueden superar el alfa. Este valor se usa principalmente para imágenes creadas mediante aplicaciones 3D que impliquen la composición de imágenes 3D sobre un fondo de imagen de color no sólido.
Espacio de color	Seleccione el espacio de color en el que se encuentra el medio. Para obtener más información, consulte "Especificación del espacio de color para tomas individuales" en la página 510.

Elemento	Descripción
Rotación	Seleccione una opción de la lista desplegable para girar la orientación de un archivo de medios.  En este ejemplo, el vídeo se ha grabado con el trípode girado 90 grados. El proyecto está girado, pero el medio no coincide con la orientación del proyecto, de forma que al vídeo se le añadirán bandas negras horizontales arriba y abajo dentro del fotograma.  Una vez haya seleccionado 90º en sentido de las agujas del reloj en la lista desplegable Rotación, se gira el medio y el vídeo llena el fotograma.  Sugerencias: ■ Si desea girar la orientación de un proyecto, puede usar la lista desplegable Inicio de salida en la ficha Vídeo del cuadro de diálogo Propiedades del proyecto. Para obtener más información, consulte "Configuración de propiedades de proyecto" en la página 57. ■ Para girar varios archivos rápidamente, selecciónelos en la ventana de medios de proyecto, haga clic con el botón secundario en un archivo seleccionado y a continuación seleccione Girar 90 en sentido de las agujas del reloj o Girar 90º en sentido contrario a las agujas del reloj en el menú contextual. ■ Para obtener más información sobre cómo trabajar con proyectos rotados, consulte "Creación de proyectos rotados" en la página 72.

Elemento	Descripción
Modo 3D estereoscópico	Seleccione una opción de la lista desplegable para especificar el modo 3D estereoscópico para el archivo de medios. Para obtener más información, consulte "Edición 3D estereoscópica" en la página 243. ■ Desactivado: Seleccione esta opción para medios 2D o para tratar un vídeo de corriente múltiple como 2D. ■ Vincular con siguiente reproducción: Seleccione esta opción para vídeos 3D multicanal como, por ejemplo, vídeos de archivos emparejados CineForm Neo3D (versión 5.1 o posterior) o archivos de una cámara 3D. ■ En paralelo (mitad): Seleccione este valor cuando su vídeo contenga vistas de ojo izquierdo y derecho en un único fotograma. Las vistas de ojo izquierdo y derecho se muestran como la mitad de la resolución horizontal disponible. ■ En paralelo (completo): Seleccione este valor cuando su vídeo contenga vistas de ojo izquierdo y derecho en un único fotograma. Las vistas de ojo izquierdo y derecho se muestran usando toda la resolución horizontal. ■ Arriba/abajo (mitad): Seleccione este ajuste cuando su vídeo contenga vistas de ojo izquierdo y derecho apiladas en un único fotograma. Las vistas de ojo izquierdo y derecho se muestran como la mitad de la resolución vertical disponible. ■ Arriba/abajo (completo): Seleccione este ajuste cuando su vídeo contenga vistas de ojo izquierdo y derecho apiladas en un único fotograma. Las vistas de ojo izquierdo y derecho se muestran usando toda la resolución vertical. ■ Alternancia de línea: Seleccione esta opción cuando el vídeo contenga vídeo 3D entrelazado. Las vistas de ojo izquierdo y derecho se entrelazan usando la mitad de la resolución vertical disponible.
Intercambiar izquierda/derecha	Seleccione esta casilla de verificación si necesita intercambiar las imágenes de ojo izquierdo y derecho. Este ajuste es útil si está usando una pantalla de línea alterna que muestra el ojo derecho encima, si utiliza cristales anaglíficos magenta/verdes, o para crear una vista 3D libre entre ojos.

Edición de propiedades para varios archivos de vídeo

Seleccione dos o más archivos de vídeo en la ventana de medios de proyecto y haga clic en el botón Propiedades de medio para mostrar el cuadro de diálogo Propiedades.

Los siguientes valores se pueden editar para varios archivos de vídeo:

- Velocidad de fotogramas (para secuencias de imágenes fijas)
- Orden de campos
- Relación de aspecto del píxel
- Canal alfa y Color de fondo
- Espacio de color
- Rotación
- Modo 3D estereoscópico
- Intercambiar izquierda/derecha

Si una configuración no es igual para todos los archivos de vídeo seleccionados, se muestra (valores que difieren). Si no cambia la configuración, se mantendrán los valores que difieren.

Almacenamiento de configuraciones en perfiles de vídeo para la futura detección automática

Si necesita editar la configuración de un tipo de archivo de vídeo con frecuencia, haga clic en el botón Guardar configuración en perfiles de vídeo para la futura detección automática después de editar la configuración en el cuadro de diálogo Propiedades.

La nueva configuración se usará siempre que se detecte un archivo de ese tipo.

Grabación de audio

Vegas Pro puede grabar audio en varias pistas mono o estéreo mientras reproduce simultáneamente pistas de audio y de vídeo existentes. La única limitación sería el rendimiento del sistema informático y del hardware de audio. El audio se graba en un archivo de medios del equipo y en un evento de la escala de tiempo.

Puede grabar en una pista vacía, una selección de tiempo, un evento o una combinación de selección de evento y de tiempo. También puede grabar varias tomas de un evento; de este modo, podrá mantener varias versiones de un evento que se pueden reproducir y editar.

 Sugerencias:

- Seleccione un contenedor de medios antes de grabar si desea añadir automáticamente el audio grabado a un contenedor de medios. Para obtener más información, consulte "Clasificación de medios mediante contenedores" en la página 125.

- Para guardar efectos de pista con los archivos grabados, cree un paquete de efectos de configuración del efecto de pista y aplique la cadena al evento como un efecto de evento de tiempo no real. Para obtener más información, consulte "Clasificación de medios mediante contenedores" en la página 125 y "Aplicar efectos de evento de tiempo no real" en la página 366.

- Presione Alt+Flecha hacia abajo durante la reproducción para mover el cursor de edición a la ubicación del cursor de reproducción.

- Cuando la casilla de verificación Grabar metadatos de Broadcast Wave Format está marcada en la ficha Audio del cuadro de diálogo Preferencias, Vegas Pro graba metadatos de Broadcast Wave Format (.bwf) durante la grabación de archivos .wav. Puede ver esta información en la ficha General del cuadro de diálogo Propiedades para un evento.

  El valor de la Referencia de tiempo está incluido en los metadatos .bwf. Este elemento localiza la ubicación de la escala de tiempo en la que se grabó el archivo. Al importar un archivo .bwf grabado, se añade en misma ubicación de la escala de tiempo en la que se grabó originalmente.

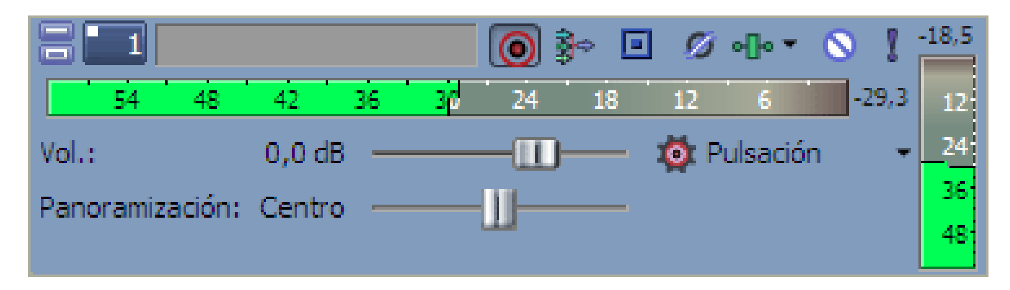
  El originador (Vegas Pro) y su referencia (un número ID único) también se graban.

 Cuando la monitorización de entrada está activada durante la grabación de audio, las cadenas de efectos de audio que contienen plugins no concordantes se muestran en amarillo ( ) para indicar que se está utilizando la compensación de retardo de plugin automática. Las cadenas que no se pueden usar para la monitorización en directo serán ignoradas automáticamente y se mostrarán en rojo ( ).

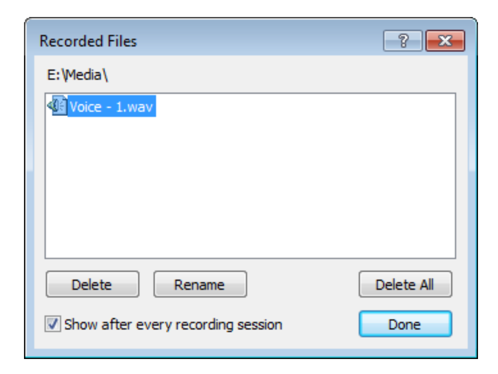
Grabación de audio

1. Conecte un origen de audio a la entrada de la tarjeta de sonido.
2. Sitúe el cursor en el lugar donde desee iniciar la grabación.
3. Seleccione los botones Preparar para grabar en las pistas donde desee grabar. Este proceso habilita las pistas para la grabación.

   Cuando se preparan pistas para grabar, el medidor de la pista muestra el nivel de entrada. Si la monitorización de entrada no está activada, el medidor muestra el nivel del origen de entrada. Si la monitorización de entrada está activada, el medidor muestra el nivel del origen de entrada, además de la cadena de efectos de pista.

4. Haga clic en el botón Grabar de la barra de transporte para iniciar la grabación.
5. Para detener la grabación, vuelva a hacer clic en el botón Grabar o haga clic en el botón Detener de la barra de transporte. Accederá al cuadro de diálogo Archivos grabados.
6. Utilice este cuadro para confirmar el nombre y la ubicación del archivo con el audio grabado. Haga clic en Eliminar o en Eliminar todo si no desea guardar los archivos grabados, o haga clic en Cambiar nombre para cambiar el nombre del archivo.

7. Haga clic en Listo para cerrar el cuadro de diálogo Archivos grabados. El archivo grabado se mostrará como un evento nuevo en la escala de tiempo y se añadirá a la ventana de medios de proyecto.

Grabación de varias tomas

Si la opción Reproducir en bucle está activada para el proyecto, se reproducirá en bucle durante la grabación y se creará una toma cada vez que la reproducción vuelva al inicio de la región de bucle. La última toma grabada se establece como la toma activa.

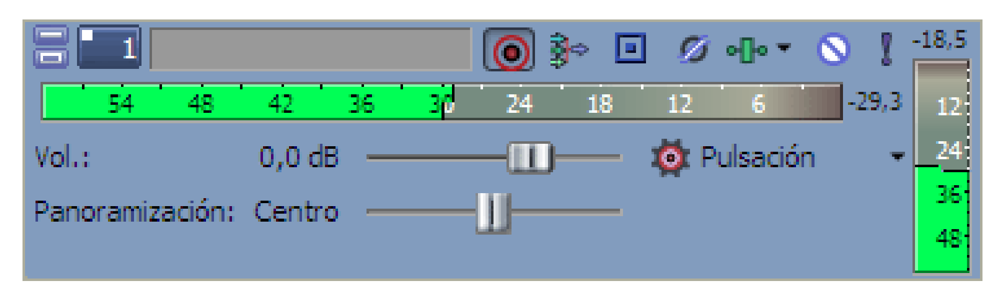
Se crea una región para indicar el principio y el final de cada toma en el archivo grabado. Estas regiones no forman parte del proyecto, pero están visibles en la ventana de la recortadora.

Para obtener más información, consulte "Uso de la recortadora" en la página 184 y "Uso de tomas como versiones alternativas de eventos" en la página 209.

Grabación de nuevas tomas para un evento de audio

Puede grabar en un evento de audio seleccionándolo. El tiempo de grabación vendrá determinado por la duración del evento.

1. Seleccione el evento y sitúe el cursor al comienzo de este.
2. Seleccione el botón Preparar para grabar de la pista que contenga el evento.



3. Haga clic en el botón Grabar de la barra de transporte para iniciar la grabación.
4. Para detener la grabación, vuelva a hacer clic en el botón Grabar o haga clic en el botón Detener de la barra de transporte. Accederá al cuadro de diálogo Archivos grabados.

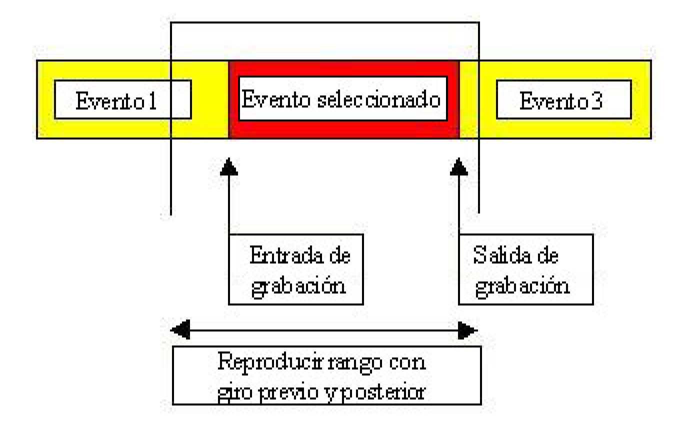
   Seleccione el botón Reproducir en bucle de la barra de transporte para grabar varias tomas del evento seleccionado.

   La última toma grabada se establece como la toma activa para el evento. Para obtener más información, consulte "Uso de tomas como versiones alternativas de eventos" en la página 209.

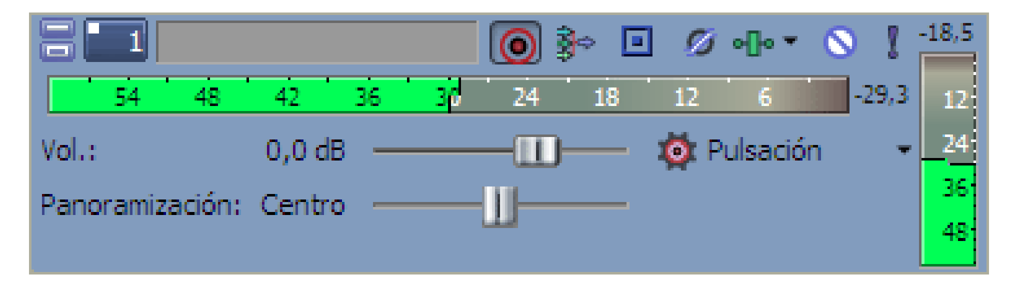
Grabación en una selección de tiempo o en un evento (por pinchazo)

Puede grabar una nueva toma en un evento de audio seleccionado usando una selección de tiempo. Esta opción proporciona espacio para establecer tiempo antes y después del evento durante la grabación.

1. Seleccione el evento en el que quiera pinchar:
    - Si desea pinchar en la mitad de un evento, seleccione la parte del evento que desee reemplazar y presione S para dividir el evento. Para obtener más información, consulte "División de eventos" en la página 182.
    - Seleccione varios eventos para crear varios puntos de inicio y de final de pinchazo de grabación.
2. Cree una selección de tiempo para establecer la cantidad de tiempo antes y después del evento, y sitúe el cursor al principio de la selección de tiempo. Los bordes de los eventos seleccionados servirán como puntos de inicio y de final de pinchazo:



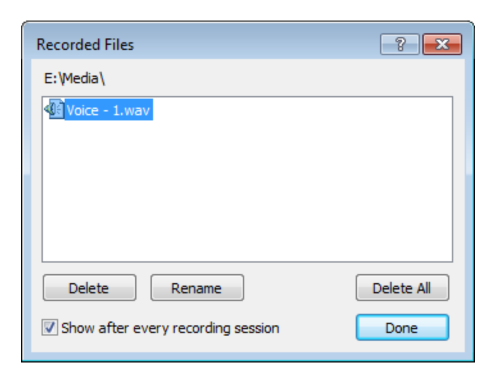
3. Seleccione el botón Reproducir en bucle si desea grabar varias tomas de cada evento. Cada vez que el cursor pase por la selección, se creará una nueva toma.
4. Seleccione el botón Preparar para grabar de la pista que contenga el evento.



5. Haga clic en el botón Grabar de la barra de transporte para iniciar la grabación.

   Si está activada la monitorización de entrada, el audio original de la pista se reproducirá hasta que el cursor alcance el evento seleccionado. Cuando el cursor reproduzca el evento seleccionado, oirá la entrada de grabación y el audio original de la pista volverá a reproducirse cuando el cursor pase el evento seleccionado.
6. Para detener la grabación, vuelva a hacer clic en el botón Grabar o haga clic en el botón Detener de la barra de transporte. Accederá al cuadro de diálogo Archivos grabados.

7. Utilice este cuadro para confirmar el nombre y la ubicación del archivo con el audio grabado. Haga clic en Eliminar o en Eliminar todo si no desea guardar los archivos grabados, o haga clic en Cambiar nombre para cambiar el nombre del archivo.



8. Haga clic en Listo para cerrar el cuadro de diálogo Archivos grabados.

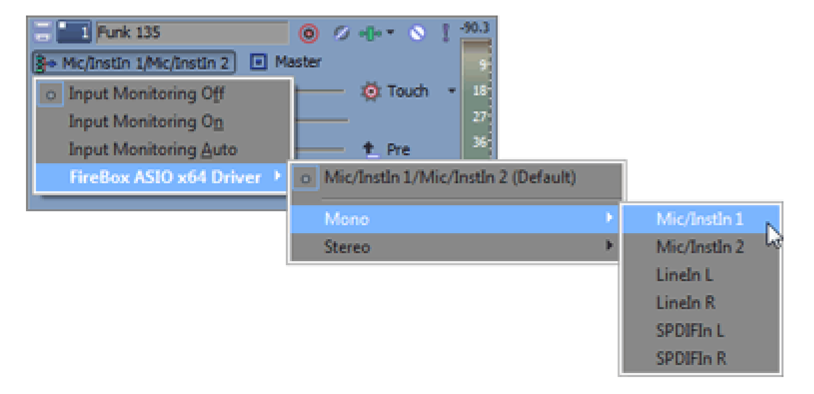
   La última toma grabada se establece como la toma activa para el evento. Para obtener más información, consulte "Uso de tomas como versiones alternativas de eventos" en la página 209.



Al llevar a cabo grabación por inicio de pinchazo, la grabación tiene lugar por debajo de las cantidades de tiempo establecidas antes y después del evento. Si el tema comienza antes, por ejemplo, puede ajustar el evento para dejar al descubierto la grabación. Mantenga presionado Ctrl+Alt mientras arrastra el área de crossfade para deslizar el crossfade en cualquier dirección. Para obtener más información, consulte "Ajuste de la duración de un evento" en la página 193 y "Deslizamiento y desplazamiento de eventos" en la página 200.

Cambio del dispositivo de grabación y los atributos para grabar audio

El botón Entrada de grabación de una cabecera de pista selecciona la entrada de audio que se utilizará para grabar en una pista y permite configurar la monitorización de entrada.



Para seleccionar la entrada de grabación, haga clic en el botón Entrada de grabación , seleccione un dispositivo de audio del menú, seleccione Mono o Estéreo en el submenú y, a continuación, seleccione una entrada.

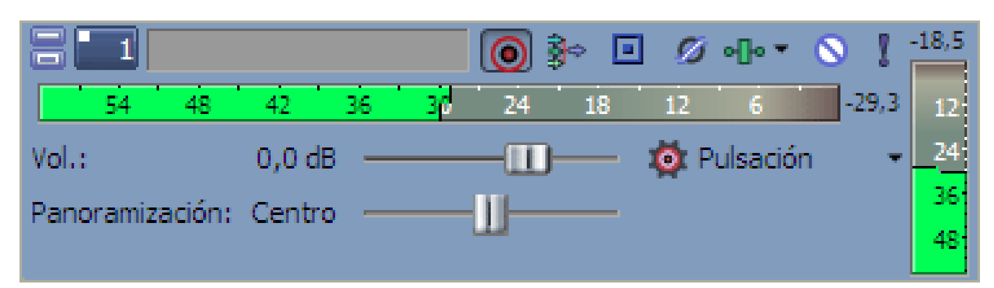
Para grabar desde un bus de entrada, haga clic en el botón Entrada de grabación, seleccione Buses de entrada en el menú y, a continuación, elija un bus de entrada en el submenú.

Para obtener más información, consulte "Uso de buses de entrada:" en la página 407.

Monitorización de los niveles de audio

Mientras graba, se mostrará un medidor sensible en la cabecera de pista que servirá para monitorizar el nivel de señal entrante del dispositivo de grabación seleccionado. Es importante que grabe con la mayor señal posible sin que haya saturación.

Cuando se preparan pistas para grabar, el medidor de la pista muestra el nivel de entrada. Si la monitorización de entrada no está activada, el medidor muestra el nivel del origen de entrada. Si la monitorización de entrada está activada, el medidor muestra el nivel del origen de entrada, además de la cadena de efectos de pista.



Una lectura de 0 dB es el máximo para una señal digital. Se produce saturación cuando la señal entrante es demasiado alta como para ser representada como un valor digital. El resultado es una distorsión en la grabación. Una señal saturada se indicará mediante una advertencia de Clip en rojo situada en la parte superior de los medidores.

Haga clic con el botón secundario en los medidores y seleccione un comando del menú contextual para ajustar la visualización de los medidores.

Activación o desactivación de la monitorización de entrada de grabación

Si está usando un dispositivo de audio de baja latencia, Vegas Pro podrá realizar la monitorización de entrada de manera que pueda oír la señal de grabación con efectos de pista en tiempo real.

Para activar la monitorización de entrada, haga clic en el botón Entrada de grabación y seleccione Monitorización de entrada activada o Monitorización de entrada automática en el submenú. Durante la grabación, la señal se reproducirá con la cadena de efectos de pista actual, aunque se grabará una señal natural (sin procesar).

Cuando está seleccionada la opción Monitorización de entrada automática, se oirá la señal del monitor de entrada al detener la reproducción y durante la grabación. Si está grabando en eventos seleccionados, oirá la señal del monitor de entrada solo cuando el cursor pase por los eventos seleccionados.

Cuando se selecciona Monitorización de entrada activada, el comportamiento es similar al del modo Monitorización de entrada automática, aunque siempre se oirá el monitor de entrada durante la grabación; la monitorización no se activa ni desactiva cuando se graba en un evento seleccionado.

Para obtener más información, consulte "Adición de efectos de pista de audio" en la página 359.

 La capacidad para monitorizar los efectos en tiempo real dependerá del rendimiento del equipo informático. Los envolventes de automatización de efectos se omiten durante la monitorización de grabación.

Grabación utilizando el metrónomo

En el menú Opciones, seleccione Metrónomo antes de grabar. Cuando empiece a grabar, el metrónomo empezará a funcionar con el tempo especificado en la ficha Regla del cuadro de diálogo Propiedades del proyecto.

Para cambiar los sonidos que utiliza el metrónomo, use la ficha Audio del cuadro de diálogo Preferencias. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha Audio" en la página 732.

 El sonido del metrónomo no se mezcla en la renderización final del proyecto.

Metrónomo

En el menú Opciones, seleccione Metrónomo si desea que el metrónomo mantenga el tempo mientras graba. Cuando empiece a grabar, el metrónomo empezará a funcionar con el tempo especificado en la ficha Regla del cuadro de diálogo Propiedades del proyecto. Para obtener más información, consulte "Configuración de propiedades de proyecto" en la página 57.

Para cambiar los sonidos que utiliza el metrónomo, use la ficha Audio del cuadro de diálogo Preferencias. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha Audio" en la página 732.

 El sonido del metrónomo no se mezcla en la renderización final del proyecto.

Captura de vídeo

Todo el metraje de su videocámara no le va a servir de nada hasta que consiga meterlo en un ordenador. Con Vegas Pro, es fácil capturar vídeo desde su cámara y añadirlo a un proyecto.



La captura de vídeo puede consumir muchos recursos de un equipo. Para evitar problemas potenciales, ofrecemos las siguientes sugerencias:

- Desfragmente el disco duro. Haga clic en el botón Iniciar en la barra de tareas de Windows y seleccione Todos los programas > Accesorios > Herramientas del sistema > Desfragmentador de disco.
- No use otras aplicaciones de software ni salvapantallas mientras capture vídeo.



Notas:

- Si usa una videocámara basada en DVD, puede utilizar el cuadro de diálogo Importar disco de cámara de DVD para importar el vídeo al proyecto de Vegas Pro. Para obtener más información, consulte "Importación de vídeo desde una cámara de DVD" en la página 117.
- Si usa una cámara XDCAM, podrá usar la ventana del explorador de XDCAM para importar clips XDCAM desde una cámara o equipo. Para obtener más información, consulte "Importación de discos XDCAM" en la página 488.

1. En el Menú Archivo, seleccione Capturar vídeo (o haga clic en el botón Capturar vídeo en la ventana Medios de proyecto).
2. Se mostrará un cuadro de diálogo que le permitirá seleccionar de qué modo desea capturar vídeo:
   a. Seleccione el botón de opción DV si desea capturar DV o vídeo para clips de Windows mediante la aplicación de captura de vídeo especificada en la ficha Vídeo del cuadro de diálogo Preferencias.Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha Vídeo" en la página 719.
   b. Seleccione el botón de opción HDV o SDI si desea capturar clips SDIo HDV mediante la aplicación de captura de vídeo interna de Vegas Pro.

   Si siempre captura desde el mismo dispositivo, seleccione la casilla Usar siempre el formato seleccionado y no se le volverá a pedir que seleccione un formato de captura. Puede cambiar el formato más adelante mediante la ficha Vídeo del cuadro de diálogo Preferencias.
3. Haga clic en el botón Aceptar para iniciar la aplicación de captura de vídeo seleccionada.
4. Capture el vídeo:
   - Consulte la ayuda en línea para obtener información sobre cómo capturar clips DV con la aplicación Sony Video Capture.

- Para obtener más información sobre la captura de clips HDV, consulte "Captura de clips HDV" en la página 479.
- Para obtener información sobre cómo capturar clips desde un equipo de cinta a través de una tarjeta SDI (interfaz digital de serie), consulte "Captura desde tarjetas SDI" en la página 142.

5. Cuando haya acabado de capturar, se añadirá el vídeo a la lista de medios de proyecto.

Captura desde tarjetas SDI

Si dispone de una tarjeta SDI, puede utilizarla para capturar vídeo e imprimir en cinta desde la escala de tiempo. Para obtener más información, consulte "Impresión de vídeo en cinta desde la escala de tiempo" en la página 603.

Los pasos siguientes le guiarán a través del proceso.

Antes de comenzar a capturar vídeo, utilice el cuadro de diálogo Preferencias de captura para configurar la tarjeta SDI. Para obtener más información, consulte "Preferencias de captura" en la página 146.

 Importante:

- Se admiten las tarjetas Blackmagic Design DeckLink HD Extreme/Intensity Pro/HD Extreme 3D y AJA Io Express, Xena KONA 3x, LH, LHe, LHi, LS y LSe. Tenga en cuenta que las tarjetas AJA XENA ahora son tarjetas de la marca KONA. Para obtener más información, consulte http://www.aja.com/products/kona/transition.php.
- La captura en HDMI se admite en las tarjetas Blackmagic Design DeckLink HD Extreme /Intensity Pro/HD Extreme3D, AJA Io Express y AJA KONA LHi.
- Vegas Pro no admite entradas de vídeo analógicas para tarjetas SDI. Sin embargo, Vegas Pro admite salidas de vídeo de componentes para vistas previas externas.
- Para obtener información reciente acerca del hardware compatible, visite http://www.sonycreativesoftware.com/vegaspro/io#sdi.

Captura de un solo clip o una cinta entera

 Conecte el equipo y enciéndalo antes de iniciar el programa Vegas Pro.

1. Utilice los controles de transporte situados debajo de la ventana de vista previa de vídeo para dar entrada a la cinta.

2. Si desea codificar el vídeo durante la captura, puede seleccionar una opción en la lista desplegable Codificación. Dependiendo del formato de su entrada, estarán disponibles los siguientes formatos de codificación:

Entrada	Codificación
HDV	MPEG-2 Transport Stream
SD SDI	AVI YUV de 8 bits (sin comprimir)
	IMX MXF (sin comprimir)
HD SDI	AVI YUV de 8 bits (sin comprimir)
	HD422 MXF (sin comprimir)
SDI de 10 bits	AVI YUV de 10 bits (sin comprimir)

   Al capturar a un formato comprimido, puede arrastrar el control deslizante Calidad de vídeo de la ficha General del cuadro de diálogo Preferencias de captura para ajustar el rendimiento. Para obtener más información, consulte "Preferencias de captura" en la página 146. Al arrastrar el control deslizante hacia la izquierda, puede aumentar el rendimiento disminuyendo la calidad de vídeo. Al arrastrar el control deslizante hacia la derecha, se captura un vídeo de mejor calidad y se requiere más potencia de procesamiento.

   La configuración de calidad afecta a varios tipos de material de modo distinto. Si experimenta con las opciones disponibles, descubrirá que determinados tipos de escenas se pueden capturar con una configuración de calidad inferior con apenas pérdida de calidad. Otros materiales necesitarán la configuración de calidad más alta posible para lograr el nivel de calidad deseado.

3. El cuadro Carpeta de captura muestra la ruta de la carpeta donde se guardará el vídeo. Puede hacer clic en el botón Examinar para elegir una carpeta distinta.

4. Haga clic en el botón Iniciar captura para empezar a capturar.

5. Haga clic en el botón Detener para finalizar el procedimiento de captura.

   El clip se guarda en la carpeta especificada en el cuadro Carpeta de captura.

   Si ha seleccionado la casilla de verificación Añadir nuevos clips a los medios de proyecto en la ficha General del cuadro de diálogo Preferencias de captura, el clip también se añade a la lista Medios de proyecto, desde la que puede añadirla a la escala de tiempo.

   Si ha configurado el dispositivo de captura para capturar varios canales de audio, dicho audio se añadirá a las pistas cuando añada el clip a la escala de tiempo. Es posible abrir los clips en la ventana Recortadora para seleccionar los canales que se van a utilizar. Para obtener más información, consulte "Uso de la recortadora" en la página 184.

Registro de varios clips y realizar una captura por lotes

 Conecte el equipo y enciéndalo antes de iniciar el programa Vegas Pro.

1. Utilice los controles de transporte situados debajo de la ventana de vista previa de vídeo para dar entrada a la cinta.
2. Haga clic en la ficha Edición de clip en el lado derecho de la ventana de Video Capture y registre los clips:
   a. En el cuadro Nombre de clip, escriba el nombre de archivo que desea utilizar para guardar el clip.
   b. En el cuadro Nombre de cinta, escriba el nombre de la cinta que contiene el clip.
   c. En el cuadro Entrada de código de tiempo, escriba el valor de código de tiempo correspondiente al comienzo del clip, o haga clic en el botón Marcar entrada de código de tiempo para utilizar el fotograma actual si está dando entrada mediante los controles del equipo.
   d. En el cuadro Salida de código de tiempo, escriba el valor de código de tiempo correspondiente al final del clip, o haga clic en el botón Marcar salida de código de tiempo para utilizar el fotograma actual.

       Seleccione el botón situado junto a los cuadros Entrada de código de tiempo, Salida de código de tiempo o Longitud para impedir la modificación de esa opción y calcular su valor según los otros dos valores de código de tiempo.

   e. Haga clic en Añadir clip a registro para añadir el clip al Registro de clip.
   f. Repita los pasos 2a a 2f para cada clip que desee capturar.
3. Si desea codificar el vídeo durante la captura, puede seleccionar una opción en la lista desplegable Codificación. Dependiendo del formato de su entrada, estarán disponibles los siguientes formatos de codificación:

Entrada	Codificación
HDV	MPEG-2 Transport Stream
SD SDI	AVI YUV de 8 bits MXF IMX
SDI HD	AVI YUV de 8 bits HD422 MXF
SDI de 10 bits	AVI YUV de 10 bits

4. El cuadro Carpeta de captura muestra la ruta de la carpeta donde se guardará el vídeo. Puede hacer clic en el botón Examinar para elegir una carpeta distinta.

 Para realizar una captura sin comprimir, seleccione una carpeta en una unidad RAID rápida.

5. Haga clic en la ficha Registro de clip en la parte derecha de la ventana de Video Capture.

6. Haga clic en el botón Capturar clips y seleccione un comando en la lista desplegable para comenzar a capturar clips y añadirlos a la carpeta especificada en la ficha Gestión de disco en el cuadro de diálogo Preferencias de captura.

Comando	Descripción
Capturar todos los clips	Captura todos los clips del registro. Si un clip ya ha sido capturado, volverá a capturarse.
Capturar clips seleccionados	Captura todos los clips seleccionados del registro. Mantenga presionadas las teclas Mayús o Ctrl para seleccionar varios clips.
Capturar clips sin conexión	Captura todos los clips con estado Sin conexión del registro.

Los clips capturados también se añadirán a la lista Medios de proyecto para que pueda agregarlos a la escala de tiempo.

Si ha configurado el dispositivo de captura para capturar varios canales de audio, dicho audio se añadirá a las pistas cuando añada el clip a la escala de tiempo. Es posible abrir los clips en la ventana Recortadora para seleccionar los canales que se van a utilizar. Para obtener más información, consulte "Uso de la recortadora" en la página 184.

 Sugerencias:

- Haga clic en el botón Guardar registro de clip para guardar el registro de clip actual como archivo XML si desea guardar dicho registro para capturar o recapturar en otro momento.
- Haga clic en el botón Abrir registro de clip y busque un registro guardado para poder cargar un registro previamente guardado.

Preferencias de captura

Puede utilizar el cuadro de diálogo Preferencias de captura a fin de establecer las opciones para la captura de vídeo desde un dispositivo SDI o HDV.

1. Habilite la aplicación Sony Video Capture:
   a. En el menú Opciones, seleccione Preferencias.
   b. Haga clic en la pestaña de la ficha Vídeo.

c. Quite la marca de la casilla Usar aplicación de captura de vídeo externa.

d. Haga clic en el botón Aceptar.

2. En el Menú Archivo, seleccione Capturar vídeo (o haga clic en el botón Capturar vídeo en la ventana Medios de proyecto) para iniciar la aplicación de captura de vídeo de Sony.

3. Haga clic en el botón Preferencias de captura de la ventana Captura para abrir el cuadro de diálogo Preferencias de captura.


Vegas Pro no admite entradas de vídeo analógicas para tarjetas SDI. Sin embargo, Vegas Pro admite salidas de vídeo de componentes para vistas previas externas.

Ficha General

Elemento	Descripción
Detener dispositivo en pérdida de enfoque	Detiene el dispositivo de captura seleccionado cuando el enfoque se aleja de la aplicación de captura.
Mostrar vídeo al detener dispositivo	Muestra el fotograma actual cuando se detiene el dispositivo de captura seleccionado.
Mostrar vídeo cuando se haga avance y retroceso rápido en dispositivo	Muestra el vídeo en la ventana de vista previa de captura cuando se hace avance o retroceso rápido en el dispositivo.
Añadir nuevos clips a los medios de proyecto	Seleccione esta casilla de verificación si desea añadir clips capturados a la ventana de medios de proyecto una vez finalizada la captura.
Simular relación de aspecto de píxel de dispositivo	Muestra píxeles cuadrados en la ventana de vista previa de captura, incluso si el formato de captura usa píxeles no cuadrados.
Error en fotogramas caídos	Seleccione esta casilla de verificación si desea detener la captura en caso de detectarse un fotograma caído.
Cuando falle la captura, cancelar el resto de clips del lote	Marque esta casilla de verificación si desea detener una captura por lotes en caso de detección de un fotograma caído.
Habilitar detección de escenas HDV	Seleccione esta casilla de verificación si desea crear varios archivos en caso de que se detecten cambios de escena. Si no la marca, se capturarán los clips HDV en un único archivo.

Elemento	Descripción
Espera	Escriba un valor en el cuadro para especificar el número de segundos de espera que deberá utilizar Video Capture para la captura por lotes. Cuando haga clic en Capturar clips , en la ficha Registro de clip, Video Capture buscará un punto anterior a la configuración de Entrada de código de tiempo conforme al número de segundos que indicó en el cuadro Espera. Video Capture comenzará la reproducción en el punto de espera y pasará al modo de captura cuando alcance el código de tiempo especificado en el cuadro Entrada de código de tiempo. Notas: ■ La captura por lotes fallará si no hay suficiente tiempo de entrada. La pletina debe encontrar el código de tiempo equivalente al valor de la Entrada de código de tiempo menos el valor de Espera. ■ Las fuentes de los códigos de tiempo VITC y HANC requieren menos espera que RS-422, ya que RS-422 requiere tiempo para sincronizar los códigos de tiempo con los fotogramas de vídeo.
Tamaño de búfer de RAM máximo	Arrastre el control deslizante para asignar una parte de la memoria del sistema como búfer. Durante la captura, este búfer se usa para evitar fotogramas caídos si el disco duro no es capaz de escribir un fotograma. Al realizar una captura al formato comprimido MXF, ampliar el tamaño del búfer puede ayudar a prevenir la caída de fotogramas al codificar fotogramas complejos.
Calidad de vídeo MPEG	Al capturar a un formato comprimido, puede arrastrar el control deslizante para ajustar el rendimiento. Al arrastrar el control deslizante hacia la izquierda, puede aumentar el rendimiento disminuyendo la calidad de vídeo. Al arrastrar el control deslizante hacia la derecha, se captura un vídeo de mejor calidad y se requiere más potencia de procesamiento. La configuración de calidad afecta a varios tipos de material de modo distinto. Si experimenta con las opciones disponibles, descubrirá que determinados tipos de escenas se pueden capturar con una configuración de calidad inferior con apenas pérdida de calidad. Otros materiales necesitarán la configuración de calidad más alta posible para lograr el nivel de calidad deseado.

Ficha Dispositivo (para dispositivos IEEE 1394 HDV)

Elemento	Descripción
Tipo de dispositivo	Seleccione Dispositivo IEEE 1394/MPEG2-TS.
Dispositivo	Seleccione la cámara HDV.
Vídeo	Seleccione un valor de la lista desplegable para especificar el formato de vídeo deseado.
Detalles	Muestra información sobre el dispositivo de captura especificado en la lista desplegable Dispositivo.

Ficha Dispositivo (para tarjetas AJA Io Express, Xena KONA 3x, LH, LHe, LHi, LS o LSe SDI)

Elemento	Descripción
Tipo de dispositivo	Seleccione Dispositivo de vídeo AJA.
Dispositivo	Seleccione su dispositivo.
Entrada	Seleccione SDI o HDMI. Si HDMI está seleccionado, solo se capturarán dos canales de audio.
Vídeo	Seleccione una opción de la lista desplegable para seleccionar el formato más adecuado para la señal conectada a su tarjeta SDI.
Audio	Seleccione una opción de la lista desplegable para especificar el número de canales que desea para la captura de audio con incrustación SDI. ⚠ La captura de audio de canal múltiple solo estará disponible si la admiten la cámara o el equipo.
Usar formatos de vídeo de fotograma segmentado progresivo (psf)	Marque esta casilla de verificación si desea capturar desde un dispositivo que almacena y transfiere fotogramas de escaneo progresivo mediante la división de campos.

Elemento	Descripción
Usar codificación de 10 bits	Marque esta casilla de verificación si desea capturar material de origen de 10 bits para una mayor resolución de color. El material de origen con degradados en el fondo mejorará con una codificación de 10 bits. Cuando utilice vídeo de 10 bits en el proyecto, seleccione Punto flotante de 32 bits (niveles de vídeo) en la opción Formato de píxel de la ficha Vídeo de la ficha Propiedades del proyecto. Para obtener más información, consulte "Configuración de propiedades de proyecto" en la página 57. "Configuración de propiedades de proyecto" en la página 57. No marque esta casilla si desea capturar audio junto con codificación MXF.
Fuente de código de tiempo	Seleccione un valor de la lista desplegable para especificar la fuente de código de tiempo deseada. ■ Remoto de 9 pines: Calcula el código de tiempo utilizando el cable RS422 de 9 pines de la pletina. Con este formato es más posible que se produzcan errores y requiere mayor espera que el RP-188. ■ RP-188: Utiliza un código de tiempo SMPTE RP 188 incrustado en el vídeo. ⚠ El RP-188 se recomienda para capturar vídeo HD.
Desplazamiento del código de tiempo	Escriba un valor en el cuadro o utilice el control de número para ajustar el código de tiempo.

Ficha Dispositivo (para tarjetas SDI Blackmagic Design HD Extreme, Intensity Pro o HD Extreme 3D)

Elemento	Descripción
Tipo de dispositivo	Seleccione Blackmagic Design DeckLink.
Dispositivo	Seleccione su dispositivo.
Vídeo	Seleccione un valor de la lista desplegable para especificar el formato de vídeo deseado.
Audio	Seleccione una opción de la lista desplegable para especificar el número de canales que desea para la captura de audio con incrustación SDI. ⚠ La captura de audio de canal múltiple solo estará disponible si la admiten la cámara o el equipo.

Elemento	Descripción
Usar codificación de 10 bits	Marque esta casilla de verificación si desea capturar material de origen de 10 bits para una mayor resolución de color. El material de origen con degradados en el fondo mejorará con una codificación de 10 bits. Cuando utilice vídeo de 10 bits en el proyecto, seleccione Punto flotante de 32 bits (niveles de vídeo) en la opción Formato de píxel de la ficha Vídeo de la ficha Propiedades del proyecto. Para obtener más información, consulte "Configuración de propiedades de proyecto" en la página 57. No marque esta casilla si desea capturar audio junto con codificación MXF.
Fuente de código de tiempo	Seleccione un valor de la lista desplegable para especificar la fuente de código de tiempo deseada. ▪ Remoto de 9 pines: Calcula el código de tiempo utilizando el cable RS422 de 9 pines de la pletina. Con este formato es más posible que se produzcan errores y requiere mayor espera que el VITC o el HANC. ▪ VITC: Utiliza un código de tiempo SMPTE 12M incrustado en el vídeo. ▪ HANC: Utiliza un código de tiempo SMPTE RP 188 incrustado en el vídeo.
Desplazamiento del código de tiempo	Escriba un valor en el cuadro o utilice el control de número para ajustar el código de tiempo. Solo se aplica a fuentes de código de tiempo RS-422.

Captura de clips HDV

Si tiene una cámara HDV, puede usar Vegas Pro para capturar clips como streams de transporte MPEG-2.



Si pretende producir el proyecto en definición estándar (SD) mediante un DVD o una cinta DV, puede utilizar el sistema de transformación DV integrado de la cámara (en caso de estar disponible) para convertir vídeo HDV a formato DV. Use el menú Opciones de la cámara para establecer la cámara en la salida DV y poder capturar y editar vídeo como lo hace normalmente cuando usa DV en proyectos de Vegas Pro.

1. En el Menú Archivo, seleccione Capturar vídeo (o haga clic en el botón Capturar vídeo en la ventana Medios de proyecto) para iniciar la aplicación de captura de vídeo de Sony.
2. Configure su dispositivo HDV en Video Capture:

a. Haga clic en el botón Preferencias de captura de la ventana Captura para abrir el cuadro de diálogo Preferencias de captura.

b. Haga clic en la pestaña de la ficha Dispositivo.

c. En la lista desplegable Tipo de dispositivo, seleccione Dispositivo IEEE 1394/MPEG2-TS.

d. En la lista desplegable Dispositivo, seleccione su cámara HDV.

3. Capture el clip:

   a. Utilice los controles de transporte situados debajo de la ventana de vista previa de vídeo para dar entrada a la cinta.

   b. Haga clic en el botón Iniciar captura para empezar a capturar.

   c. Presione el botón Reproducir de la videocámara.

   d. Haga clic en el botón Detener (o presione la tecla Esc) para finalizar el procedimiento de captura.

   El clip se guarda en la carpeta especificada en la ficha Gestión de disco del cuadro de diálogo Preferencias de captura. Esta ruta se muestra en el cuadro Carpeta de captura de la ventana de Video Capture.

   Marque la casilla de verificación Habilitar detección de escenas HDV de la ficha General del cuadro de diálogo Preferencias de captura si desea crear varios archivos en caso de que se detecten cambios de escena. Cuando no esté marcada la casilla de verificación, se capturarán los clips HDV en un único archivo.Para obtener más información, consulte "Preferencias de captura" en la página 146.

4. Está listo para empezar a editar en la escala de tiempo.Para obtener más información, consulte "Edición de vídeo HDV en la escala de tiempo" en la página 480.

Conversión de vídeo a 24p

Si desea crear un proyecto a 24 fps de escaneo progresivo usando un vídeo entrelazado existente, no hay problema: Vegas Pro realizará fácilmente la conversión del metraje existente.



Si está grabando vídeo entrelazado y tiene pensado convertirlo a 24p, el factor que determine la calidad de conversión de velocidad de fotogramas en el software Vegas Pro será la velocidad del obturador de la cámara:

- Si está filmando vídeo en formato NTSC o HDV 60i, ajuste la velocidad del obturador a 1/60 segundo.
- Si está filmando vídeo en formato PAL o HDV 50i, ajuste la velocidad del obturador a 1/50 segundo.

Esta configuración le proporcionará el movimiento más suave posible tras la conversión. Las velocidades de fotogramas elevadas pueden generar un movimiento visiblemente entrecortado.

1. Inicie un proyecto nuevo. Para obtener más información, consulte "Creación de nuevos proyectos" en la página 57.
2. Configure las propiedades del proyecto:
    a. Desde el Menú Archivo, seleccione Propiedades Aparecerá el cuadro de diálogo Propiedades del proyecto.
    b. En la lista desplegable Plantilla, seleccione NTSC DV 24p.
    c. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Propiedades del proyecto y aplicar los cambios.
3. Añada el vídeo a la escala de tiempo. Para obtener más información, consulte "Adición de archivos de medios a un proyecto" en la página 104.
4. En el Menú Archivo, seleccione Renderizar como.
5. Renderice el archivo mediante la plantilla AVI NTSC DV 24p (insertando pulldown 2-3-3-2). Esta plantilla proporciona una eliminación de pulldown más eficaz. Para obtener más información, consulte "Renderización de proyectos (Renderizar como)" en la página 619.

Extracción de audio desde CD

En el Menú Archivo, seleccione Extraer Audio desde CD para extraer las pistas de un CD y abrirlas como eventos en el proyecto de Vegas Pro.

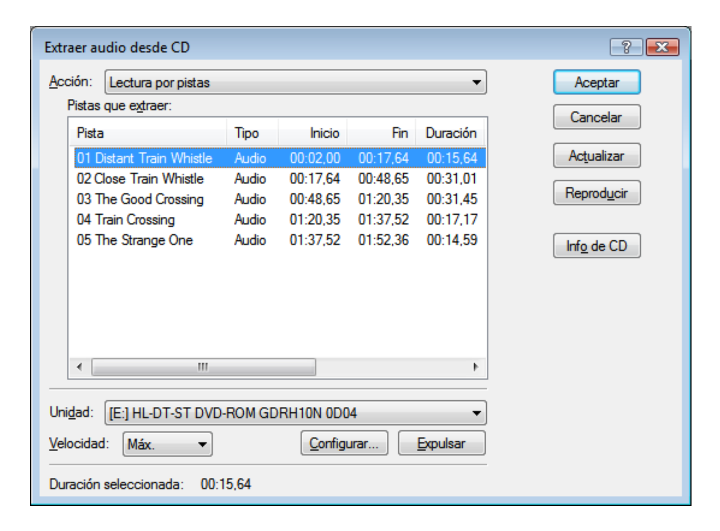


Haga doble clic en un archivo CDA de la ventana Explorador (o arrástrelo a la escala de tiempo) para extraer una pista del CD sin abrir el cuadro de diálogo Extraer audio desde CD.



El software Vegas Pro no se ha desarrollado, ni tampoco deberá utilizarse, para fines ilegales o que impliquen una infracción de leyes y derechos, como las operaciones de copiar o compartir ilegalmente material con derechos de autor. Si se utiliza Vegas Pro con tales propósitos, se estarán infringiendo, entre otras, las leyes de derechos de autor internacionales y de Estados Unidos y se estará actuando en contra de los términos y las condiciones recogidos en el contrato de licencia de usuario final. Dicha actividad está penada por la ley y puede estar sujeta también a los recursos legales por incumplimiento expresados en el contrato de licencia de usuario final.

1. En el Menú Archivo, seleccione Extraer audio desde CD (o haga clic en el botón Extraer audio desde CD en la ventana Medios de proyecto). Aparecerá el cuadro de diálogo Extraer audio desde CD.



2. Seleccione una opción de la lista desplegable Acción para indicar cómo desea extraer el audio:

Elemento	Descripción
Lectura por pistas	Seleccione esta opción para extraer pistas individuales del CD. Seleccione las pistas que desee extraer en la lista Pistas que extraer. Cada pista del CD se extrae a una pista nueva del proyecto.
Lectura del disco completo	Seleccione esta opción para extraer el disco actual en un único archivo. El disco se extrae a una pista nueva del proyecto.
Lectura por rangos	Seleccione esta opción para extraer un intervalo temporal. Puede especificar un tiempo de inicio y otro de fin (o bien un tiempo de inicio y una duración). El intervalo de tiempo se extrae a una pista nueva del proyecto.

3. Si selecciona Lectura por pistas o Lectura por rangos en la lista desplegable Acción, seleccione las pistas o el intervalo de tiempo que desee extraer.

 Haga clic en Reproducir para obtener una vista previa de la selección. Con el fin de obtener una vista previa, la salida de audio de la unidad de CD debe estar conectada a la tarjeta de sonido, o bien puede conectar unos auriculares en la parte frontal de la unidad de CD.

4. En la lista desplegable Unidad, seleccione la unidad que contiene el CD del que desea extraer audio.

   Para obtener más información sobre la obtención o edición de información del CD, consulte "Obtención de información del CD" en la página 155.

5. En la lista desplegable Velocidad, elija la velocidad a la que desea que se extraiga el audio. Si se produjesen cortes o fallos, reduzca la velocidad o haga clic en Configurar y ajuste el control deslizante Optimización de extracción de audio.

6. Haga clic en Aceptar para iniciar la extracción del audio.

7. Especifique un nombre de archivo y seleccione una ubicación para el archivo.

   Los archivos extraídos se añaden a la ventana de medios de proyecto, donde se finaliza la extracción.

Obtención de información del CD

Si Vegas Pro puede acceder a la información relativa a una pista o CD (ya sea desde el archivo o desde el propio CD, o bien desde la memoria caché local), leerá esta información automáticamente y la mostrará cuando introduzca un CD o examine el PC. No obstante, si esta información no está disponible, el software podrá recuperarla a través de Internet desde Gracenote.

Una vez que Vegas Pro obtiene la información de Gracenote, se guarda en una memoria caché local de manera que los datos se muestran con mayor rapidez la próxima vez que se muestran las pistas.

En el supuesto de que el software no se pueda conectar a la base de datos de medios de Gracenote o la información del CD correspondiente no se encuentre disponible en el equipo, simplemente se enumerarán las pistas.

 Si se utiliza Gracenote, será preciso disponer de una conexión activa a Internet.

 Para obtener más información sobre cómo utilizar Gracenote, consulte el sitio web de Gracenote: http://www.gracenote.com/about/faqs/

1. Introduzca un CD en la unidad.
2. Utilice el cuadro de diálogo Extraer audio desde CD o explore el CD en la ventana Explorador.

   Gracenote intentará recuperar la información coincidente del CD y mostrará los datos del artista, el álbum y las pistas:

   - Si el servicio localiza una coincidencia exacta, esta información se mostrará automáticamente. No necesitará realizar más acciones.
   - Si el servicio localiza varias coincidencias posibles, se mostrará el cuadro de diálogo Varias entradas en la base de datos de CD. Continúe con el paso 3.
3. Seleccione la coincidencia adecuada de la lista y haga clic en el botón Aceptar. La información sobre el artista, el álbum y las pistas se mostrará conforme a su selección.
4. Ya puede extraer las pistas. Para obtener más información, consulte "Extracción de audio desde CD" en la página 153.

Obtención de medios desde Internet

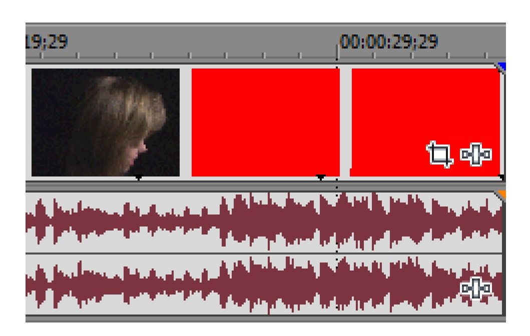
En el Menú Archivo, seleccione Obtener medios desde Internet (o haga clic en el botón Obtener medios desde Internet de las ventanas del explorador o de medios de proyecto) para abrir el cuadro de diálogo Obtener medios desde Internet, mediante el cual es posible descargar archivos para usarlos en el proyecto.

Capítulo 6

Edición de eventos en la escala de tiempo

La mayoría de las veces uno no quiere utilizar un archivo de medios entero como evento en una pista. La escala de tiempo de Vegas® Pro permite manipular y organizar los eventos fácilmente.

 Si Vegas Pro no puede leer algunos fotogramas en un evento de vídeo, se mostrarán en rojo en la escala de tiempo (esos fotogramas aparecerán en negro tanto en la ventana de vista previa de vídeo como en la salida renderizada):



Inserción de eventos vacíos

En el menú Insertar, seleccione Evento vacío para insertar un evento de audio o de vídeo vacío en una pista. Puede especificar la duración para un evento vacío o aceptar la duración predeterminada. El tipo de evento, ya sea de audio o de vídeo, dependerá del tipo de pista que haya seleccionado.

1. Seleccione la pista en la que desee insertar el evento.
2. Haga clic y arrastre la barra de marcadoresa fin de crear una selección de tiempo para el nuevo evento (o, como una alternativa más precisa que arrastrar el ratón, mantenga presionada la tecla Mayús y presione la tecla de dirección a la derecha para seleccionar la región).
3. En el menú Insertar, seleccione Evento vacío. El nuevo evento se colocará en la pista.

Inserción de tiempo

En el menú Insertar, seleccione Tiempo para insertar una cantidad determinada de espacio en blanco en el proyecto de Vegas Pro en la posición del cursor.

Esta función se puede utilizar para crear espacio en el proyecto para nuevos eventos y usa el formato de tiempo de la regla de tiempo. Para obtener más información, consulte "Regla de tiempo" en la página 705.

Si desea eliminar tiempo de todas las pistas del proyecto, cree una selección de tiempo que englobe el tiempo que desee eliminar. Seleccione el botón Expansión automática (o presione Ctrl+L). A continuación, haga clic en la flecha hacia abajo situada junto al botón Expansión automática y seleccione Todas las pistas, marcadores y regiones. Cuando elimine la selección de tiempo, se eliminará la parte seleccionada de la escala de tiempo y los eventos situados a la derecha de la sección eliminada se desplazarán a la izquierda para rellenar el espacio.

1. Seleccione las pistas en las que desee insertar tiempo.

   Si no hay eventos seleccionados, se insertará tiempo en todas las pistas. Si hay eventos seleccionados, el tiempo se insertará en la posición del cursor en los eventos seleccionados.

2. Sitúe el cursor en el lugar donde desee comenzar.
3. En el menú Insertar, seleccione Tiempo. Aparecerá el cuadro de diálogo Insertar tiempo.
4. Especifique la cantidad de tiempo que desee insertar y haga clic en Aceptar.

Creación de selecciones y colocación del cursor

La selección de datos y la colocación del cursor son los primeros pasos que se llevan a cabo en numerosas tareas de edición. Puede mover eventos seleccionados, copiarlos en el portapapeles, eliminarlos, editarlos, etc.

Existen diferentes métodos de seleccionar eventos según el tipo de selecciones que desee realizar y la herramienta de edición activa.Para obtener más información, consulte "Herramienta de edición" en la página 19.



También puede elegir Editar > Seleccionar y seleccionar un comando en el submenú para poder acceder a métodos de selección adicionales.

Selección de un único evento

Haga clic en el evento con la herramienta Normal o con la herramienta de selección activa. El evento se resaltará para indicar que se ha seleccionado.

Selección de varios eventos adyacentes

Utilice este procedimiento para seleccionar varios eventos que estén situados uno junto a otro.

1. Mantenga presionada la tecla Mayús y haga clic en el primer y último eventos que desee seleccionar. Se resaltarán los eventos, incluidos los situados entre los eventos seleccionados.

   Para seleccionar todos los eventos del proyecto, elija Seleccionar en el menú Edición y, a continuación, elija Seleccionar todo en el submenú.

2. Cuando haya terminado de seleccionar eventos, suelte la tecla Mayús.

Selección de varios eventos no adyacentes

Utilice este procedimiento para seleccionar varios eventos que no estén situados uno junto a otro.

1. Mantenga presionada la tecla Ctrl y haga clic en los eventos que desee seleccionar. Los eventos se resaltarán.

   Para anular la selección de un evento, basta con que vuelva a hacer clic sobre él.

2. Cuando haya terminado de seleccionar los eventos, suelte la tecla Ctrl.

Selección de todos los eventos

En el menú Edición, elija Seleccionar y, a continuación, elija Seleccionar todo en el submenú (o presione Ctrl+A) para seleccionar todas las pistas y eventos en el proyecto.

Selección de todos los eventos hasta el final de una pista

Haga clic con el botón secundario en un evento y elija Seleccionar eventos hasta el final en el menú contextual. Se seleccionará evento y todos los eventos posteriores en la misma pista.

 También puede usar este comando con eventos seleccionados en varias pistas.

Selección de todos los eventos que hagan referencia a un archivo de medios específico

Haga clic con el botón secundario en un archivo de la ventana de medios de proyecto y elija Seleccionar eventos de escala de tiempo en el menú contextual. El cursor se mueve al primer evento que utiliza el medio, la escala de tiempo se desplaza hasta el cursor y todos los eventos que usan el archivo de medios seleccionado en la toma activa quedan seleccionados. Para obtener más información, consulte "Uso de tomas como versiones alternativas de eventos" en la página 209.

Mantenga presionadas las teclas Ctrl o Mayús mientras elige Seleccionar eventos de escala de tiempo en el menú contextual para añadir los eventos a la selección actual.

 Sugerencias:

- Cuando se seleccionan varios eventos, presione Ctrl+Mayús+[o Ctrl+mayús+] para mover el borde del evento seleccionado anterior o posterior.
- Cuando se seleccionan varios eventos, presione Ctrl+Mayús+[o Ctrl+mayús+] para crear una selección de tiempo del evento seleccionado anterior o posterior.

Selección de un rango de eventos

1. Seleccione la Herramienta de selección .

    Puede añadir o sustraer eventos del área de selección manteniendo presionada la tecla Ctrl y haciendo clic sobre el evento.

2. Sitúe el puntero del ratón en cualquiera de las esquinas del área que desee seleccionar.
3. Haga clic y mantenga presionado el botón del ratón.
4. Sitúe el cursor en la esquina opuesta del área que desee seleccionar.

    Haga clic con el botón secundario del ratón mientras mantiene presionado el botón primario para cambiar de selección rectangular, selección de tiempo y selección de pista.

5. Suelte el botón del ratón (y la tecla Ctrl si la está presionando). Los eventos se resaltarán.

Selección de un rango de tiempo

Haga clic y arrastre a lo largo de la barra de marcadores, la barra de diseño de CD, la regla de tiempo o un área vacía de la escala de tiempo para seleccionar un intervalo de tiempo. Se resaltarán todos los eventos, o partes de eventos, que estén comprendidos en la región.

 Sugerencias:

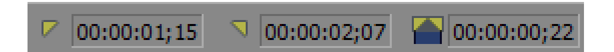
- Haga doble clic en un evento y arrastre a izquierda o derecha para extender la selección hasta el siguiente borde de evento o desvanecimiento de esa pista.
- Al arrastrar dentro de un evento, cambiará la posición del evento en la escala de tiempo. Para crear selecciones de tiempo sin mover el evento, mantenga presionadas las teclas Ctrl+Mayús mientras arrastra.
- Si está marcada la casilla Permitir el arrastre del cursor de edición en la ficha General del cuadro de diálogo Preferencias, al arrastrar el cursor de edición se cambiará su posición en la escala de tiempo. Para crear una selección de tiempo sin mover el cursor, mantenga presionadas las teclas Ctrl+Mayús mientras arrastra.
- Cuando se seleccionan varios eventos, presione Ctrl+Mayús+[o Ctrl+mayús+] para crear una selección de tiempo del evento seleccionado anterior o posterior.

A menos que un evento esté bloqueado, el intervalo de tiempo seleccionado afecta a todos los eventos, o partes de eventos, que tengan lugar dentro de ese intervalo.

 Para seleccionar con rapidez la duración completa del proyecto, haga doble clic en la barra de marcadores.

Edición de la duración de la selección

El inicio, el final y la duración de la selección actual se muestran en los cuadros de edición debajo de la escala de tiempo:



Haga doble clic en los cuadros para editarlos. Puede especificar valores de la escala de tiempo, como 00:00:25.381, o puede especificar valores relativos introduciendo +/- y un número. Por ejemplo, si la regla de tiempo se muestra en fotogramas, podría escribir +10 para añadir diez fotogramas al inicio, final o duración de la selección.

Puede arrastrar los extremos de la barra de selección de tiempo para ajustar la duración de la selección o arrastrar la mitad de la barra para mover la selección sin cambiar su duración.

Selección del inicio o el fin de un evento para el modo de recorte de bordes del teclado

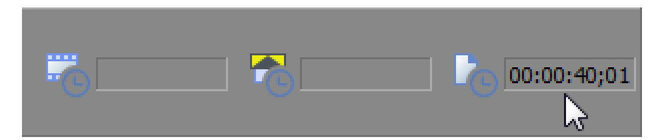
En el menú Edición, elija Seleccionar y, a continuación, elija Seleccionar inicio de evento o Seleccionar fin de evento en el submenú (o presione [o]) para seleccionar el inicio o el final de un

evento e introducir el modo recorte de bordes del teclado. Para obtener más información, consulte "Ajuste de la duración de un evento" en la página 193.

 Cuando se seleccionan varios eventos, presione Ctrl+Mayús+[o Ctrl+mayús+] para mover el borde del evento seleccionado anterior o posterior.

Colocación del cursor

Para establecer la posición del cursor, haga clic en la escala de tiempo o regla de tiempo. El cursor se mueve hasta la posición en la que ha hecho clic y la posición del cursor se muestra debajo de la escala de tiempo.



Movimiento de eventos

La posición de un evento en la escala de tiempo determina el lugar donde se reproducirá en su proyecto. Puede utilizar ajuste para alinear eventos a la cuadrícula, a límites de fotogramas o a marcadores. Para obtener más información, consulte "Habilitar ajuste" en la página 166.

 Cuando se marca la casilla Permitir el arrastre del cursor de edición en la ficha General del cuadro de diálogo Preferencias, al arrastrar el cursor cambiará su posición en la escala de tiempo. Si desea arrastrar un evento, antes de arrastrarlo, haga clic en una parte del mismo que no esté situada debajo del cursor. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha General" en la página 711.

Arrastre de un evento a una posición nueva

El arrastre es la forma más sencilla para mover eventos del proyecto. Puede arrastrar un evento para hacer que tenga lugar antes o después en el proyecto, o puede arrastrarlo a otra pista.

 También puede usar métodos abreviados de teclado para mover eventos. En el teclado numérico, presione 1 o 3 para mover un fotograma a izquierda o derecha, o presione 4 o 6 para mover un píxel a izquierda o derecha. Para obtener más información, consulte "Métodos abreviados de teclado" en la página 759.

1. Haga clic en un evento y mantenga presionado el botón del ratón.
2. Arrastre el evento a la posición donde desee reproducirlo.

    Notas:

   - Si arrastra un evento de tal forma que se solapa con otro evento, se insertará un crossfade para realizar una transición suave entre los dos eventos. Para obtener más información, consulte "Crossfades automáticos" en la página 164.
   - Si el botón Expansión automática está seleccionado, los eventos subsiguientes se moverán a medida que arrastre el evento. Para obtener más información, consulte "Expansión posterior a la edición" en la página 180.

3. Suelte el botón del ratón.

 Si hace clic con el botón secundario y arrastra un evento, aparecerá un menú contextual cuando suelte el botón del ratón. Puede seleccionar Mover aquí en el menú para mover el evento o Copiar aquí para conservar la posición del original y crear una copia del evento en el lugar donde suelte el ratón.

Movimiento de varios eventos a lo largo de la escala de tiempo

1. Si desea mover un evento y todos los eventos siguientes de una pista, haga clic con el botón secundario y seleccione Seleccionar eventos hasta el final o active la opción Expansión automática. Para obtener más información, consulte "Expansión posterior a la edición" en la página 180.
2. Arrastre los eventos a la posición donde desee reproducirlos.

 También puede usar métodos abreviados de teclado para mover eventos. En el teclado numérico, presione 1 o 3 para mover un fotograma a izquierda o derecha, o presione 4 o 6 para mover un píxel a izquierda o derecha. Para obtener más información, consulte "Métodos abreviados de teclado" en la página 759.

Corte, copia y pegado de eventos

Puede utilizar Vegas Pro del mismo modo que utiliza un procesador de texto para cortar, copiar y pegar eventos en la escala de tiempo.

1. Haga clic en un evento para seleccionarlo.
2. Haga clic en el botón Copiar o Cortar.
3. Haga clic para situar el cursor en el lugar donde desee insertar el evento.

 Al hacer clic en la escala de tiempo, el cursor se situará a lo largo de ella y seleccionará una pista. Los eventos de vídeo deben pegarse en una pista de vídeo y los eventos de audio deben pegarse en una pista de audio.

4. Haga clic en el botón Pegar.

Para obtener más información, consulte "Corte, copia y pegado de eventos" en la página 170.

Crossfades automáticos

En el menú Opciones, seleccione Crossfades automáticos si desea crear crossfades automáticamente cuando solape dos eventos.

Creación de crossfades

Es posible crear crossfades entre eventos de audio o vídeo fácilmente con solo arrastrar un evento.

1. En el menú Opciones, seleccione Crossfades automáticos para activar los crossfades automáticos.
2. Arrastre un evento de modo que se solape con otro evento de la misma pista.

   Se añadirá automáticamente un crossfade para realizar una transición suave entre los dos eventos.

Cambio del tipo de desvanecimiento

Es posible cambiar un crossfade para que utilice una de las muchas combinaciones posibles de curvas de desvanecimiento rápido, lento, lineal, suave y brusco.

1. Haga clic con el botón secundario en el área de solapamiento para mostrar un menú contextual.
2. Seleccione Tipo de desvanecimiento en el menú contextual y seleccione una curva de desvanecimiento en el submenú.

Conversión de un crossfade de vídeo en una transición

1. Haga clic con el botón secundario en un crossfade situado entre dos eventos de vídeo y seleccione Transición en el menú contextual.
2. Seleccione un tipo de transición en el submenú para convertir un crossfade en una transición, o seleccione Insertar otro para seleccionar otro tipo de transición en el Selector de plugins.

   Para obtener más información sobre el uso de transiciones, consulte "Adición de transiciones" en la página 382.

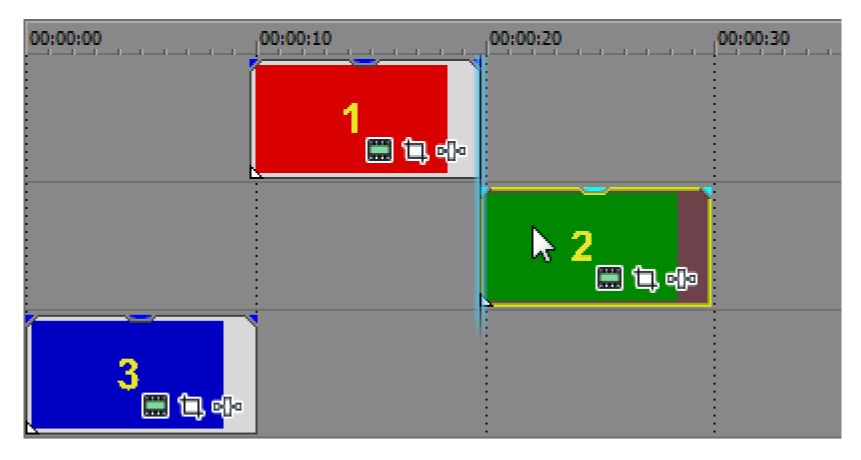
    Arrastre una transición desde la ventana de transiciones hasta un crossfade de vídeo para convertir rápidamente un crossfade en otro tipo de transición.

Habilitar ajuste

En el menú Opciones, seleccione Habilitar ajuste para activar o desactivar el ajuste en la escala de tiempo principal y en la ventana Recortadora.

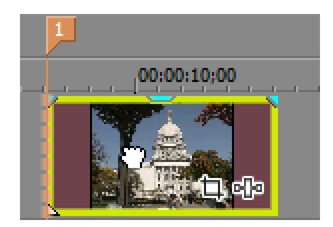
El ajuste le ayudará a alinear los elementos a lo largo de la escala de tiempo cuando los mueva, los recorte o cuando trabaje con marcadores y regiones.

Conforme vaya arrastrando elementos por la escala de tiempo o por la ventana Recortadora, se mostrará un indicador para marcar los puntos de ajuste. Cuando se realiza el ajuste a un evento, el indicador de ajuste se muestra en la pista adecuada. Si realiza el ajuste al cursor, a un marcador o región, a la selección de tiempo o a la cuadrícula, el indicador de ajuste se muestra por toda la altura de la escala de tiempo:



 Sugerencias:

- Cuando arrastre un grupo de eventos seleccionados, el primer y el último evento se ajustarán a otros puntos de ajuste en la escala de tiempo. Si el evento situado más a la izquierda tiene establecido un desplazamiento de ajuste de evento, se utilizará ese desplazamiento como el punto de ajuste izquierdo.
- Cuando el ajuste está habilitado, puede mantener presionada la tecla Mayús para anular el ajuste temporalmente.
- Cuando el ajuste no está habilitado, puede mantener presionada la tecla Mayús para activar el ajuste temporalmente.
- Se pueden editar los colores del indicador de ajuste en la ficha Visualización del cuadro de diálogo Preferencias. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha Visualización" en la página 747.
- Si arrastra a un punto de ajuste que no se encuentre en un límite de fotograma con la opción Cuantizar a fotogramas habilitada, el indicador de ajuste aparecerá como una línea de puntos para mostrar que el punto de ajuste se cuantizará hasta el límite de fotograma más cercano:

  Para obtener más información, consulte "Cuantizar a fotogramas" en la página 170.

Activación o desactivación de ajustes

En el menú Opciones, seleccione Habilitar ajuste para activar o desactivar el ajuste. Cuando se habilita el ajuste, los eventos se ajustan a los siguientes puntos:

- Los bordes de otros eventos
- El puntero
- Los bordes de la selección de tiempo
- Los bordes del primer y el último evento (cuando se arrastran varios eventos)

También puede elegir ajustar eventos a la cuadrícula o a marcadores.

Ajuste a la cuadrícula

Cuando se habilita el ajuste, también se puede elegir que los elementos de la escala de tiempo se ajusten a las líneas verticales de la cuadrícula de la escala de tiempo.

En el menú Opciones, seleccione Ajustar a cuadrícula (o presione Ctrl+F8) para cambiar el ajuste a la cuadrícula.



Para cambiar el espaciado de la cuadrícula, seleccione Espaciado de cuadrícula en el menú Opciones y seleccione un valor del submenú.

Ajuste a marcadores

Cuando se habilita el ajuste, también se puede elegir que los elementos de la escala de tiempo se ajusten a los marcadores de la escala de tiempo.

En el menú Opciones, seleccione Ajustar a marcadores (o presione Mayús+F8) a fin de cambiar el ajuste para todos los tipos de marcadores:

- Marcadores
- Regiones
- Regiones de pista de CD
- Marcadores de índice de CD
- Marcadores de comando

Si se selecciona el comando Marcadores de medios de eventos en el menú Ver, también se pueden usar los marcadores de medios como puntos de ajuste al hacer clic en un evento o recortar los bordes de un evento. Para obtener más información, consulte "Uso de marcadores y regiones de medios" en la página 265.



Si la velocidad de fotograma de un archivo de medios no se corresponde con la del proyecto, no podrá aplicar el ajuste a los marcadores de medios (u otros puntos de ajuste que no se encuentren en límites de fotograma) cuando la opción Cuantizar a fotogramas esté seleccionada en el menú Opciones. Para obtener más información, consulte "Cuantizar a fotogramas" en la página 170.

Ajuste a eventos de otras pistas

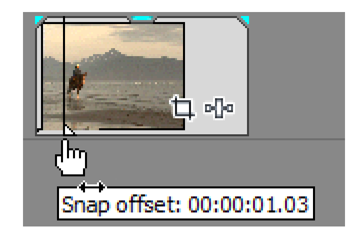
Cuando se habilita el ajuste, también se puede elegir que los elementos de la escala de tiempo se ajusten a los extremos de los eventos de otras pistas.

En el menú Opciones, seleccione Ajustar a todos los eventos (o presione Ctrl+Mayús+F8) para cambiar el ajuste a los bordes de evento de otras pistas.

Configuración del desplazamiento de ajuste de un evento

Cada evento tiene una marca de desplazamiento de ajuste que se puede mover por toda la duración del evento para definir con mayor precisión dónde se producirá el ajuste.

Para ajustar la marca, arrastre el triángulo blanco de la esquina inferior izquierda del evento. Una información sobre herramientas mostrará la cantidad de desplazamiento.



Cuantizar a fotogramas

En el menú Opciones, seleccione Cuantizar a fotogramas para hacer que las ediciones se produzcan en los límites de fotogramas de proyecto. Esta configuración es independiente del ajuste de cuadrícula y marcador.

Cuando la opción Cuantizar a fotogramas esté activada, siempre tendrán lugar las siguientes acciones en los límites de fotograma:

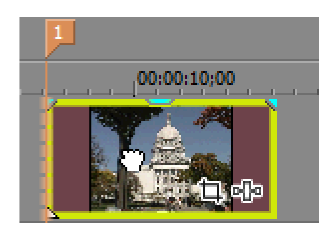
- Movimiento de eventos de vídeo

   Si la opción Cuantizar a fotogramas está activada mientras arrastra un evento de audio y el grupo de selección contiene vídeo, el movimiento se cuantizará de manera que también se cuantice el primer evento de vídeo (en lugar del evento de audio).

  Cuando se realizan ediciones de solo audio, la cuantización solo se llevará a cabo si la función Cuantizar a fotogramas está activada y la casilla de verificación No cuantizar a fotogramas en las ediciones de solo audio de la ficha Preferencias > Edición no está marcada.

- Colocación del cursor
- Realización de selecciones
- Colocación de marcadores y regiones

 Si arrastra a un punto de ajuste que no se encuentre en un límite de fotograma con la opción Cuantizar a fotogramas habilitada, el indicador de ajuste aparecerá como una línea de puntos para mostrar que el punto de ajuste se cuantizará hasta el límite de fotograma más cercano: Para obtener más información, consulte "Habilitar ajuste" en la página 166.



 Las ediciones que no se produzcan en límites de fotogramas pueden provocar resultados visuales no deseados. Por ejemplo, si divide dos eventos y los mueve juntos para crear un corte, las divisiones que no tengan lugar en los límites de fotograma pueden provocar una pequeña disolución en el vídeo renderizado.

Corte, copia y pegado de eventos

Como si se tratase de un procesador de texto para audio y vídeo, el software Vegas Pro permite cortar y copiar eventos y pegarlos en nuevas ubicaciones.



Cuando está marcada la casilla de verificación Cortar, copiar y eliminar eventos agrupados de la ficha Edición en el cuadro de diálogo Preferencias, el corte, la copia o la eliminación de un evento afectará a todos los eventos del mismo grupo. Si necesita eliminar un único evento, puede seleccionar Ignorar agrupación de eventos en el menú Opciones para hacer caso omiso temporalmente de las agrupaciones. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha Edición" en la página 742.

Corte de eventos

Seleccione los eventos que desee eliminar y haga clic en el botón Cortar (o presione Ctrl+X). Los eventos seleccionados se eliminan de la pista y se colocan en el portapapeles.

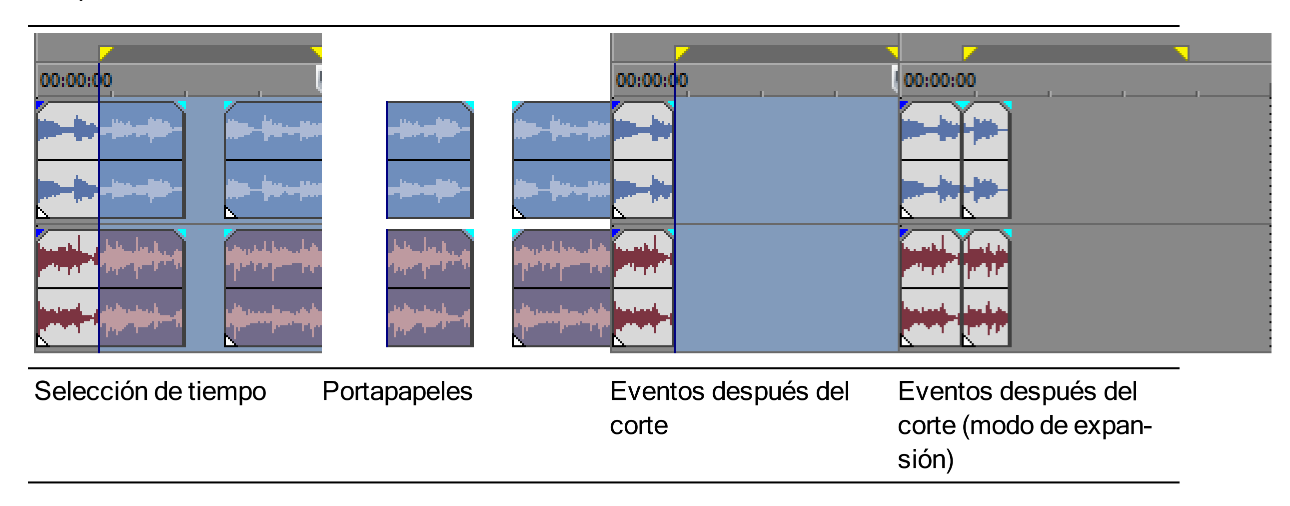


En el menú Edición, seleccione Grupo y luego elija Cortar todo en el submenú. Se cortarán al portapapeles los eventos seleccionados y cualquier evento agrupado con ellos.

Si desea mover eventos existentes para rellenar el espacio dejado por los eventos cortados usando una selección de tiempo, use el modo de expansión posterior a la edición.Para obtener más información, consulte "Expansión posterior a la edición" en la página 180.

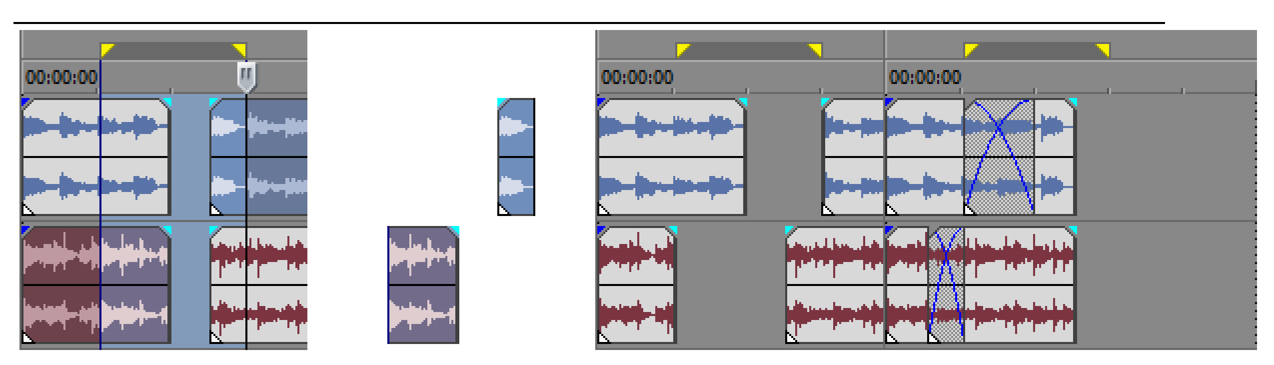
Corte de una selección de tiempo

Si se corta una selección de tiempo, los eventos de todas las pistas se eliminan de la escala de tiempo y se colocan en el portapapeles. Los eventos que superen los límites de la selección de tiempo se dividirán en cada extremo de esta:



Corte de eventos seleccionados dentro de una selección de tiempo

Si se cortan eventos seleccionados dentro de una selección de tiempo, se eliminan de la escala de tiempo y se colocan en el portapapeles. Los eventos seleccionados que superen los límites de la selección de tiempo se dividirán en cada extremo de esta:



Selección de tiempo/evento	Portapapeles	Eventos después del corte	Eventos después del corte (modo de expansión)

Copia de eventos

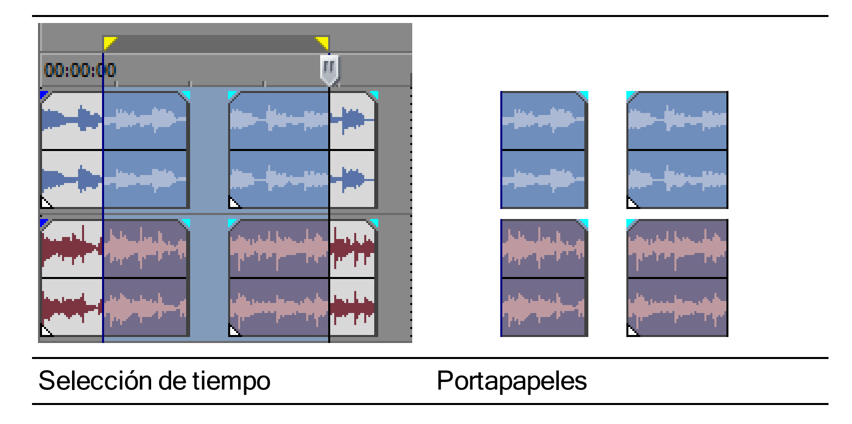
Seleccione los eventos que desee y haga clic en el botón Copiar (o presione Ctrl+C). Estos eventos seleccionados se copiarán al portapapeles. Así podrá pegarlos en cualquier lugar del proyecto.

 Sugerencias:

- Mantenga presionada la tecla Ctrl mientras arrastra un evento para crear copias de él.
- En el menú Edición, seleccione Grupo y luego elija Copiar todo en el submenú. Se copiarán al portapapeles los eventos seleccionados y cualquier evento agrupado con ellos.

Copia de una selección de tiempo

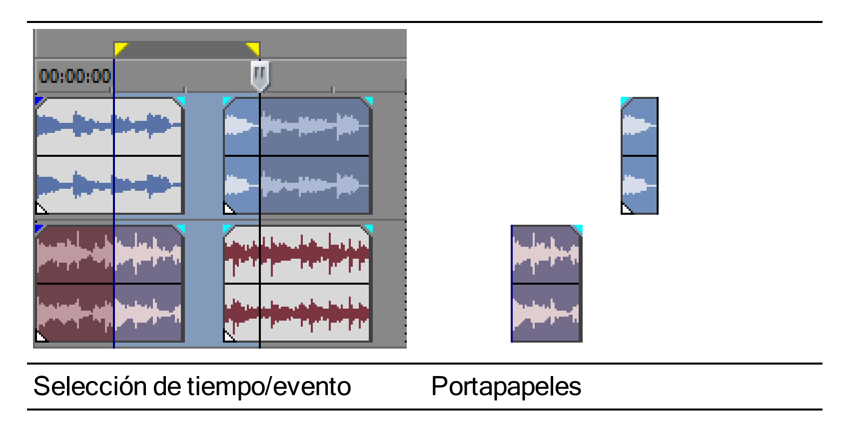
Si copia una selección de tiempo, las porciones de los eventos que están dentro de ella (en todas las pistas) se colocarán en el portapapeles:



Selección de tiempo	Portapapeles

Copia de eventos seleccionados dentro de una selección de tiempo

Si copia elementos seleccionados dentro una selección de tiempo, las porciones de los eventos que están dentro de ella se colocarán en el portapapeles:



Selección de tiempo/evento	Portapapeles

Pegado de eventos

Sitúe el cursor y haga clic en el botón Pegar (o presione Ctrl+V). Los eventos del portapapeles se insertarán en la posición del cursor.

Los eventos que se pegan se ubican encima de otros eventos de la pista si se superponen. Para hacer sitio para los eventos que se pegan, puede usar el comando Pegar insertando o activar el modo de expansión posterior a la edición.Para obtener más información, consulte "Expansión posterior a la edición" en la página 180.

Pegado del contenido del portapapeles varias veces

En el menú Edición, seleccione Pegar repitiendo (o presione Ctrl+B) para insertar eventos del portapapeles varias veces en la posición actual del cursor. También puede especificar la separación temporal que desee que haya entre eventos.

1. Copie eventos al portapapeles.
2. Coloque el cursor donde desee comenzar a pegar los eventos.
3. En el menú Edición, seleccione Pegar repitiendo. Aparecerá el cuadro de diálogo Pegar repitiendo.
4. En el cuadro Número de veces que pegar, indique el número de veces que desee pegar el evento.
5. Seleccione las opciones y especifique la configuración si es preciso:
    - De extremo a extremo: pega un evento detrás de otro sin espacio entre sí.
    - Espaciado uniforme: pega los eventos con la separación temporal especificada en los controles Pegar cada entre sus puntos de inicio.

      Si el valor Pegar cada es menor que el contenido del portapapeles, los eventos pegados se solaparán.

Pegado de eventos insertando

Para insertar el contenido del portapapeles en la posición actual del cursor y forzar el desplazamiento de los eventos existentes en el tiempo para albergar a los eventos pegados, seleccione Pegar insertando en el menú Edición (o presione Ctrl+Mayús+V).



Si el cursor está en mitad de un evento, este se dividirá en la posición del cursor cuando se peguen los nuevos eventos.

Eliminación de eventos

Haga clic en el botón Eliminar ✖ de la barra de herramientas de edición (o seleccione Editar > Eliminar) para eliminar los eventos seleccionados o pistas sin copiarlos en el portapapeles.

 Sugerencias:

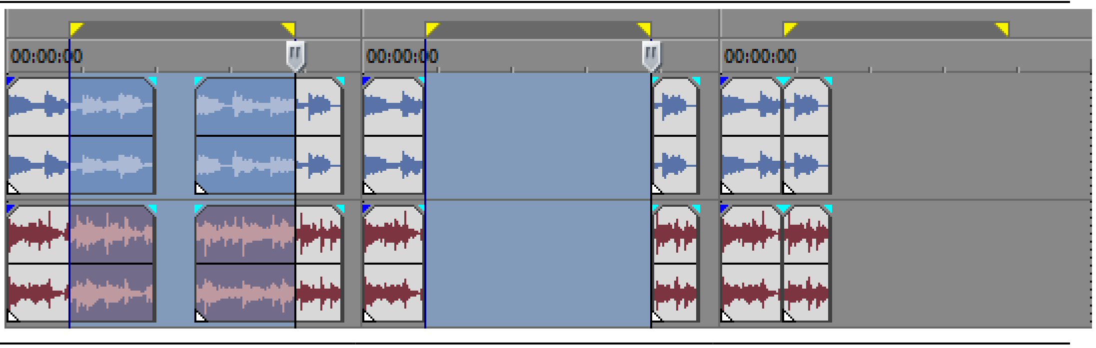
- Cuando está marcada la casilla de verificación Cortar, copiar y eliminar eventos agrupados de la ficha Edición en el cuadro de diálogo Preferencias, el corte, la copia o la eliminación de un evento afectará a todos los eventos del mismo grupo. Si necesita eliminar un único evento, puede seleccionar Ignorar agrupación de eventos en el menú Opciones para hacer caso omiso temporalmente de las agrupaciones. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha Edición" en la página 742.
- Si desea eliminar tiempo de todas las pistas del proyecto, cree una selección de tiempo que englobe el tiempo que desee eliminar. Seleccione el botón Expansión automática (o presione Ctrl+L). A continuación, haga clic en la flecha hacia abajo situada junto al botón Expansión automática y seleccione Todas las pistas, marcadores y regiones. Cuando elimine la selección de tiempo, se eliminará la parte seleccionada de la escala de tiempo y los eventos situados a la derecha de la sección eliminada se desplazarán a la izquierda para rellenar el espacio.

Eliminación de todos los eventos de una selección de tiempo

Si desea mover automáticamente eventos para rellenar el espacio dejado por los eventos eliminados usando una selección de tiempo, use el modo de expansión posterior a la edición. Para obtener más información, consulte "Expansión posterior a la edición" en la página 180.

1. Cree una selección de tiempo.
2. Presione Ctrl+Mayús+A para anular la selección de todos los eventos seleccionados.

3. Haga clic en el botón Eliminar de la barra de herramientas de edición (o seleccione Editar > Eliminar). Los eventos de todas las pistas se eliminarán de la escala de tiempo. Los eventos que superen los límites de la selección de tiempo se dividirán en cada extremo de esta:

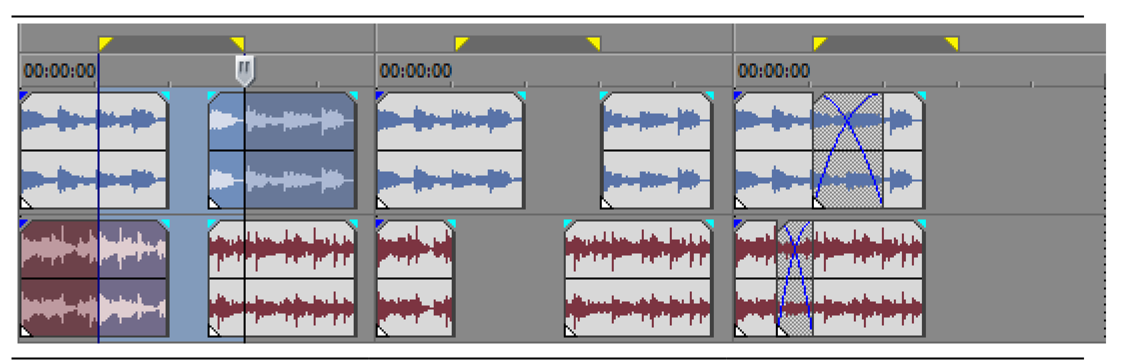


Selección de tiempo	Eventos después de la eliminación	Eventos después de la eliminación (modo de expansión)

Eliminación de eventos seleccionados

1. Seleccione los eventos que desee eliminar.
2. Haga clic en el botón Eliminar de la barra de herramientas de edición (o seleccione Editar > Eliminar).

   Si se eliminan eventos seleccionados dentro de una selección de tiempo, estos se eliminarán de la escala de tiempo. Los eventos seleccionados que superen los límites de la selección de tiempo se dividirán en cada extremo de esta:



Selección de tiempo/evento	Eventos después de la eliminación	Eventos después de la eliminación (modo de expansión)

 En el menú Edición, seleccione Grupo y luego elija Eliminar todo en el submenú. Se eliminarán los eventos seleccionados y cualquier evento agrupado con ellos.

Recorte de eventos

Haga clic en el botón Recorte de la barra de herramientas de edición para eliminar todos los datos de eventos excepto los datos seleccionados.

Este comando no tiene ningún efecto si no hay datos seleccionados.

1. Arrastre el cursor para realizar una selección de la escala de tiempo (o mantenga presionada la tecla Mayús y utilice las teclas de dirección para realizar la selección).

2. Haga clic en el botón Recorte  en la barra de herramientas de edición. Todos los datos que se encuentren fuera de la selección se eliminarán. Los eventos no seleccionados no se recortarán.

Sugerencias:

- Haga clic en el botón Recortar principio (o pulse Alt+[) para recortar el principio del evento hasta la posición del cursor.
- Haga clic en el botón Recortar final (o pulse Alt+]) para recortar el final del evento hasta la posición del cursor.

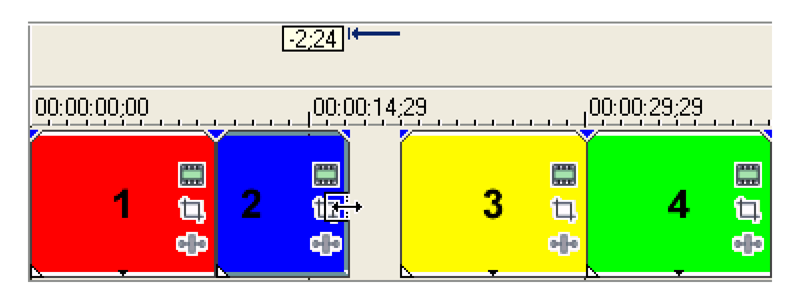
Expansión posterior a la edición

Puede expandir el contenido de la escala de tiempo tras una edición después de realizar las siguientes tareas:

- Ajuste de la duración de un evento realizando recorte, deslizamiento con recorte, desplazamiento o extensión de tiempo.
- Movimiento de eventos.
- Corte de eventos.
- Pegado de eventos.
- Eliminación de eventos.

Aplicación de una expansión posterior a la edición manualmente

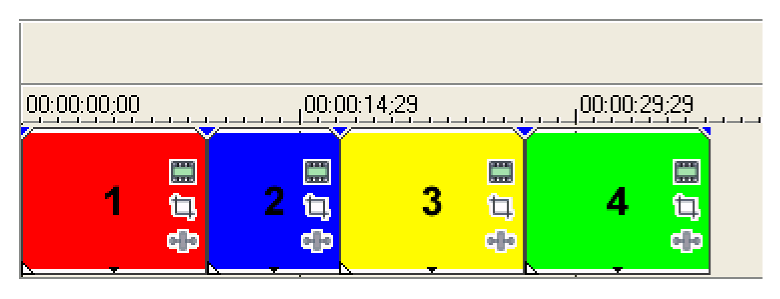
1. Realice una de las ediciones que aparecen en la lista anterior. En el siguiente ejemplo, se está recortando el segundo evento y la flecha que aparece encima de la escala de tiempo indica el lugar en el que tendrá lugar la expansión posterior a la edición y la dirección en la que se moverán los eventos afectados.



2. En el menú Edición, seleccione Expansión posterior a la edición y elija un comando del submenú:

Elemento	Descripción
Pistas afectadas	Eventos de expansión, fotogramas clave y envolventes en pistas donde haya realizado la edición.
Pistas, pistas de bus, marcadores y regiones afectadas	Eventos de expansión, fotogramas clave y envolventes en pistas donde haya realizado la edición. Este comando también expande lo siguiente: ■ Marcadores ■ Regiones ■ Pista de CD y marcadores de índice ■ Marcadores de comando ■ Fotogramas clave y envolventes de pistas de bus de audio o de vídeo
Todas las pistas, marcadores y regiones	Eventos de expansión, fotogramas clave y envolventes en todas las pistas del proyecto. Este comando también expande lo siguiente: ■ Marcadores ■ Regiones ■ Pista de CD y marcadores de índice ■ Marcadores de comando ■ Fotogramas clave y envolventes de pistas de bus de audio o de vídeo

El contenido de la escala de tiempo se expandirá después de la edición en función de la opción que seleccione. En el siguiente ejemplo, la expansión posterior a la edición ha cerrado el espacio entre el segundo y el tercer evento.



Presione F después de una edición para expandir las pistas afectadas; presione Ctrl+F para que también se expandan marcadores, fotogramas clave y envolventes. Para expandir todos los elementos después de una edición, presione Ctrl+Mayús+F.

Aplicación de una expansión posterior a la edición automáticamente

1. Seleccione el botón Expansión automática (o presione Ctrl+L).
2. Haga clic en la flecha hacia abajo situada junto al botón Expansión automática y seleccione un tipo de expansión.
3. Realice una de las ediciones que aparecen en la lista anterior. En el siguiente ejemplo, se está recortando el segundo evento y la flecha que aparece encima de la escala de tiempo indica el lugar en el que tendrá lugar la expansión posterior a la edición y la dirección en la que se mueven los eventos afectados.
4. El contenido de la escala de tiempo se expandirá después de la edición en función de la opción que seleccione. En el siguiente ejemplo, la expansión posterior a la edición ha cerrado el espacio entre el segundo y el tercer evento.

División de eventos

Haga clic en el botón Dividir en la barra de herramientas de edición (o seleccione Editar > Dividir) para dividir uno o varios eventos seleccionados en la posición actual del cursor.

La división de un evento permite ajustar una pequeña parte del mismo o dividir un único evento en varias secciones que se pueden editar de forma independiente. Por ejemplo, es posible que desee aplicar un efecto en una sección de un evento y devolver el evento a su configuración original.

1. Sitúe el cursor en el lugar donde desee dividir los eventos o seleccione un intervalo de tiempo.
2. Seleccione los eventos que desee dividir.
3. Haga clic en el botón Dividir de la barra de herramientas de edición (o seleccione Editar > Dividir):
   - Si no hay eventos seleccionados, los eventos situados en la posición actual del cursor se dividirán en todas las pistas.
   - Si crea una selección de tiempo, los eventos se dividen en cada extremo de la selección de tiempo en todas las pistas.
   - Si selecciona eventos dentro de una selección de tiempo, los eventos seleccionados se dividen en cada extremo de la selección de tiempo.
   - Mantenga presionadas las teclas Ctrl+Alt+Mayús mientras hace clic en un evento para dividirlo. Mantenga presionadas las teclas Ctrl+Alt+Mayús y arrastre un evento para dividirlo por el punto en que haga clic y recortarlo en la dirección en que arrastre:.

Colocación de eventos en orden aleatorio

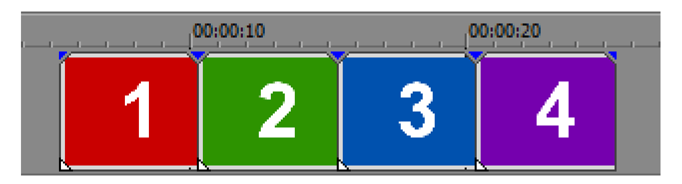
De modo similar a la edición de expansión, la colocación de eventos en orden aleatorio, permite cambiar el orden de una secuencia de eventos con una única operación.



No es necesario activar el modo de edición de expansión para colocar eventos en orden aleatorio. Para obtener más información, consulte "Expansión posterior a la edición" en la página 180.

1. Haga clic con el botón secundario y arrastre un evento a una nueva ubicación en la escala de tiempo.

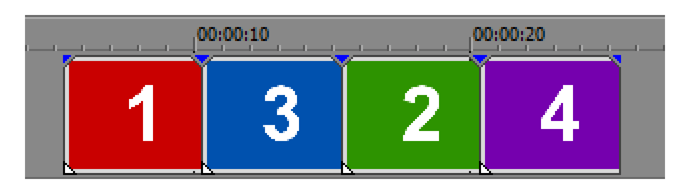
   En este ejemplo, arrastraremos el evento 3 entre los eventos 1 y 2.

2. En el menú contextual, seleccione Eventos en orden aleatorio.

   Después de ordenarlos en orden aleatorio, el evento 3 aparece entre los eventos 1 y 2:

También puede utilizar la herramienta de mezcla para colocar eventos en orden aleatorio.

1. Seleccione la herramienta de mezcla.
   - Haga clic en la flecha hacia abajo situada junto a la herramienta normal y seleccione Herramienta de mezcla.
   - Seleccione Editar > Herramienta de edición > Normal > Herramienta de mezcla.
2. Arrastre un evento hacia la nueva ubicación en la escala de tiempo.

Para obtener más información, consulte "Herramienta de edición" en la página 19.

Uso de la recortadora

Seleccione Ver > Ventana > Recortadora para cambiar la visualización de la ventana de la recortadora. Esta permite seleccionar porciones de un fragmento de medios que pueden colocarse en los eventos de las pistas.

También se pueden crear subclips en esta ventana. Los subclips amplían la noción de marcadores y regiones de un archivo de medios: al igual que se pueden guardar marcadores o regiones en un archivo de medios para indicar una zona de interés, se puede crear un subclip para delimitar una parte de un archivo de medios. Los subclips están disponibles en la ventana Medios de proyecto y se pueden crear como clips invertidos de modo que pueda crear eventos que se reproduzcan hacia atrás en la escala de tiempo.

Cuando se coloca un archivo de medios en la ventana de la recortadora, cualquier región o marcador que se haya almacenado previamente en el archivo de medios se muestra en la recortadora.

 Sugerencias:

- Si abre un archivo de audio multicanal en la recortadora, podrá seleccionar qué canales desea que se muestren en la ventana de la recortadora: haga clic con el botón secundario en el gráfico de forma de onda, seleccione Canales en el menú contextual y, a continuación, escoja un comando en el menú secundario.
- Si abre un archivo de audio de corriente múltiple en la recortadora, podrá seleccionar qué corriente desea que se muestre en la ventana de la recortadora: haga clic con el botón secundario en el gráfico de forma de onda, seleccione Corriente en el menú contextual y, a continuación, escoja una corriente en el menú secundario.
- Si desea editar en la ventana de la recortadora sin actualizar la ventana de vista previa de vídeo, haga clic con el botón secundario en el archivo de medios en la ventana de la recortadora y anule la selección del comando Mostrar vídeo en ventana de vista previa.
- Los controles de la regla, la barra de desplazamiento y el zoom pueden no estar visibles si no hay especio suficiente para mostrarlos. Arrastre el divisor horizontal entre el monitor de vídeo y la escala de tiempo de la Recortadora para ajustar la altura de la escala de tiempo.
- Si la barra de desplazamiento está oculta, no puede aplicar el zoom a la forma de onda.

- Si la ventana Recortadora es demasiado estrecha para mostrar todos los botones en la barra de herramientas, los botones ocultos se pueden encontrar en la lista desplegable Más botones.



Apertura de un archivo de medios en la recortadora

Arrastre un archivo desde el Explorador de Windows, el explorador de Vegas Pro o la ventana de medios de proyecto hasta la ventana de la recortadora. Este método a veces resulta más cómodo que colocar el archivo de medios íntegro en una pista y editar el evento acto seguido.

 Sugerencias:

- Puede cargar automáticamente un archivo en la ventana de la recortadora marcando la casilla de verificación Doble clic en archivo de medios carga en recortadora en vez de pistas en la ficha General del cuadro de diálogo Preferencias. Si no la marca, no se creará ningún evento al hacer doble clic en un archivo de medios en el explorador de Vegas Pro, en el Administrador de medios o en la ventana de medios de proyecto. En su lugar, se mostrará la recortadora para que pueda seleccionar qué parte del archivo desea usar. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha General" en la página 711.

- Si desea abrir el archivo de medios original usado para crear un subclip en la recortadora, haga clic con el botón secundario en un subclip en la ventana de medios de proyecto y seleccione Abrir medios principales en recortadora en el menú contextual.

Apertura de un evento en la recortadora

Haga clic con el botón secundario en el evento y seleccione Abrir en recortadora en el menú contextual.

Si desea abrir el archivo de medios original usado para crear un subclip en la recortadora, haga clic con el botón secundario en un evento y seleccione Abrir medios principales en recortadora en el menú contextual.

 Se abrirá el archivo de medios íntegro, no solo el contenido del evento actual, en la recortadora.

Selección de opciones de vista previa de la recortadora

Cuando esté realizando ediciones en la recortadora, puede optar por mostrar el vídeo en la ventana de vista previa de vídeo o en un monitor de vídeo dentro de la recortadora.

- Si desea mostrar la posición del cursor de la recortadora en la ventana de vista previa de vídeo, haga clic con el botón secundario en el archivo de medios en la ventana de la recortadora y compruebe que el botón Mostrar monitor de vídeo no esté seleccionado y, a continuación, haga clic con el botón secundario en el archivo de medios en la ventana de la recortadora y seleccione Mostrar vídeo en ventana de vista previa.

Cuando haga clic para colocar el cursor en la ventana de la recortadora, el fotograma que se encuentre en la posición del cursor aparecerá en la ventana de vista previa de vídeo, y los controles de transporte de la ventana de la recortadora reproducirán el archivo actual en la ventana de vista previa de vídeo.

- Si desea mostrar un monitor de vídeo dedicado en la ventana de la recortadora, haga clic con el botón secundario en el archivo de medios de la ventana y seleccione Mostrar monitor de vídeo. Cuando el monitor de vídeo está encendido, puede hacer clic con el botón secundario en el archivo de medios de la ventana de la recortadora y seleccionar Mostrar fotogramas de vídeo para mostrar u ocultar fotogramas de vídeo en la escala de tiempo de la recortadora.
- Si desea mostrar la posición del cursor de la recortadora en un monitor externo, seleccione el botón Recortadora en monitor externo .

  Si el monitor externo está habilitado para las ventanas de la recortadora y de vista previa de vídeo, el enfoque determinará qué origen se envía al monitor externo: haga clic en la ventana de la recortadora para enviar su vídeo al monitor externo; haga clic en la escala de tiempo o la lista de pistas para enviar su vídeo al monitor externo.



Si el botón Mostrar fotogramas de vídeo está seleccionado, presione Ctrl+Mayús+Arriba para dejar más espacio al vídeo y Ctrl+Mayús+Abajo para dejar más espacio al audio. También puede hacer clic con el botón secundario en la escala de tiempo de audio o vídeo y seleccionar Altura de vídeo más grande, Altura de audio más grande o Misma altura de vídeo y audio en el menú contextual.

Selección de opciones de audio multicanal o de corriente múltiple

Cuando trabaje con audio multicanal o de corriente múltiple en la recortadora, puede seleccionar si desea añadir audio multicanal o de corriente múltiple a la escala de tiempo al crear eventos.

Haga clic con el botón secundario en la forma de onda de audio de la recortadora y seleccione Usar todas las corrientes y canales para permitir que Vegas Pro determine qué corrientes y canales de audio debe usar:

- Cuando use audio surround de AC3 o Windows Media, se utilizará la corriente de mezcla estéreo al añadir medios a un proyecto estéreo. Cuando añada medios a un proyecto surround 5.1, se utilizará la corriente surround.
- En los demás casos, todas las corrientes y canales se añadirán a la escala de tiempo.

Cuando la opción Usar todas las corrientes y canales no esté seleccionada, solo se añadirán a la escala de tiempo las corrientes y canales que aparezcan en la recortadora.



Si se selecciona la casilla de verificación Importe estéreo como monofonía dual en la ficha General del cuadro de diálogo Preferencias, se agregarán archivos de audio de dos canales a la escala de tiempo como eventos independientes de audio mono en pistas independientes. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha General" en la página 711.

Los eventos de audio están agrupados y las pistas que se crean al añadir medios se panoramizarán muy a la izquierda y muy a la derecha. Puede hacer clic con el botón secundario en la forma de onda de la recortadora, seleccionar Canales y, a continuación, seleccionar un comando del submenú para elegir qué canal se usará para ese evento.

Movimiento fotograma a fotograma en la ventana de la recortadora

A medida que navega por un archivo de vídeo en la recortadora, el fotograma exacto sobre el que está el cursor en el tiempo se muestra como una imagen en miniatura bajo el cursor. Cuando se usan las teclas de las flechas izquierda y derecha, esto permite editar con la precisión de fotogramas.

También puede hacer clic en los botones Fotograma anterior y Fotograma siguiente para navegar por los fotogramas en la ventana de la recortadora.



Haga clic y mantenga pulsados los botones Fotograma anterior y Fotograma siguiente para mover el cursor varios fotogramas.

Selección de datos

Realice cualquiera de las siguientes acciones para seleccionar datos en la ventana de la recortadora:

- Utilice los controles de transporte para reproducir el archivo de medios. Presione las teclas I o [para indicar el comienzo de la selección y las teclas O o] para indicar su final.
- Arrastre el cursor en la ventana de la recortadora para seleccionar un rango de datos.
- Si conoce el código de tiempo correspondiente al inicio y al final de la selección, haga doble clic en los cuadros situados en la parte inferior de la ventana Recortadora e introdúzcalos.



Para seleccionar solo la parte correspondiente al audio o al vídeo del medio, haga clic con el botón secundario y elija Seleccionar solo audio o Seleccionar solo vídeo en el menú contextual; también puede presionar Tab o Mayús+Tab para alternar la selección entre solo audio, solo vídeo o audio y vídeo.



Si se selecciona el botón Mostrar fotogramas de vídeo en el menú contextual de la recortadora, presione Ctrl+Mayús+Arriba para dejar más espacio al vídeo, y Ctrl+Mayús+Abajo para dejar más espacio al audio. También puede hacer clic con el botón secundario en la escala de tiempo de audio o vídeo y seleccionar Altura de vídeo más grande, Altura de audio más grande o Misma altura de vídeo y audio en el menú contextual.

Adición de medios a la escala de tiempo



Si se selecciona la casilla de verificación Importe estéreo como monofonía dual en la ficha General del cuadro de diálogo Preferencias, se agregarán archivos de audio de dos canales a la escala de tiempo como eventos independientes de audio mono en pistas independientes. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha General" en la página 711.

Los eventos de audio están agrupados y las pistas que se crean al añadir medios se panoramizarán muy a la izquierda y muy a la derecha. Puede hacer clic con el botón secundario en la forma de onda de la recortadora, seleccionar Canales y, a continuación, seleccionar un comando del submenú para elegir qué canal se usará para ese evento.

Arrastre de selecciones a la escala de tiempo

1. Abra un archivo de medios en la recortadora.
2. Seleccione la parte del archivo que desee utilizar.
3. Arrastre la selección a la pista deseada. La selección se convertirá en un evento nuevo de la pista. Si el archivo de medios incluye tanto audio como vídeo, cada uno se colocará en una pista aparte.

Edición de tres puntos

1. Abra un archivo de medios en la recortadora.
2. Marque los puntos de entrada y salida en el archivo de medios para crear una selección:
    a. Haga clic en el botón Reproducir  en la recortadora para iniciar la reproducción, o haga clic para colocar el cursor en la escala de tiempo de la recortadora.
    b. Presione las teclas [o I para indicar el inicio de la selección.
    c. Presione las teclas] u O para indicar el final de la selección.

    También puede seleccionar dos puntos en la escala de tiempo y un punto en la recortadora para llevar a cabo la edición de tres puntos. En este modo, la edición de expansión no se aplica.
3. Coloque el cursor en la escala de tiempo donde desee añadir el evento.
4. Haga clic en el botón Añadir a la escala de tiempo desde el cursor para insertar la selección detrás de la posición del cursor en la pista seleccionada en ese momento, o haga clic en el botón Añadir a la escala de tiempo hasta el cursor para insertar la selección delante de este.

Edición de cuatro puntos (usando una selección de la recortadora para rellenar una selección de la escala de tiempo)

1. Abra un archivo de medios en la recortadora.
2. Seleccione la parte del archivo que desee utilizar.
3. Seleccione la parte de la escala de tiempo donde desee utilizar la selección de la recortadora.
4. Haga clic en el botón Ajustar a relleno . La selección de la recortadora se recortará o ampliará en el tiempo para rellenar la selección de la escala de tiempo.

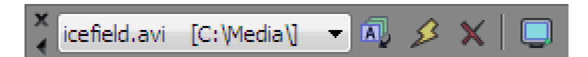
Sobrescritura de eventos en la escala de tiempo con la selección de la recortadora

El comportamiento estándar de la recortadora es realizar ediciones por pinchazos en la escala de tiempo: cuando añade medios a la escala de tiempo, los eventos que ha creado la recortadora se superponen a los eventos existentes de la escala de tiempo. Puede eliminar o mover los eventos que ha creado con la recortadora sin cambiar los eventos subyacentes.

Si desea sustituir el contenido de la escala de tiempo al crear eventos desde la recortadora, seleccione el botón Habilitar sobrescritura de la escala de tiempo . Cuando el botón Habilitar sobrescritura de la escala de tiempo esté seleccionado, la edición de expansión no está disponible.

Uso de la lista del historial de recortadora

Los archivos y eventos que se hayan abierto en la recortadora aparecerán enumerados en el cuadro de lista desplegable situado en la parte superior de la ventana de la recortadora.



Para abrir un archivo utilizado recientemente, seleccione su nombre en la lista desplegable del historial de recortadora.

Para ordenar la lista, haga clic en el botón Ordenar historial de recortadora . Los archivos de la lista desplegable se ordenarán por orden alfabético. Para ordenarlos al revés, mantenga presionada la tecla Ctrl mientras hace clic en el botón Ordenar historial de recortadora.

Para borrar la lista, haga clic en el botón Borrar historial de recortadora . Se eliminarán todos los archivos de la lista desplegable del historial.

Para eliminar un solo archivo de la lista, haga clic en el botón Eliminar medio actual del historial de recortadora . El archivo de medios se eliminará de la lista desplegable Historial de recortadora y la ventana de la recortadora quedará vacía.

Uso de marcadores y regiones en la recortadora

Adición de marcadores o regiones

1. Coloque el cursor o realice una selección en la ventana de la recortadora.
2. Presione M (o haga clic en Insertar marcador) para colocar un marcador, o R (o haga clic en Insertar región) para colocar una región.

   Los marcadores y las regiones de la recortadora funcionan de modo idéntico a los marcadores y las regiones de la escala de tiempo.

Almacenamiento de marcadores y regiones de la recortadora

Haga clic en el botón Guardar marcadores/regiones . Todos los marcadores y las regiones de la recortadora se volverán a guardar en el archivo.

Si desea guardar automáticamente los marcadores y las regiones en el archivo, marque la casilla de verificación Guardar automáticamente regiones y marcadores de recortadora con archivo de medios en la ficha General del cuadro de diálogo Preferencias. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha General" en la página 711.

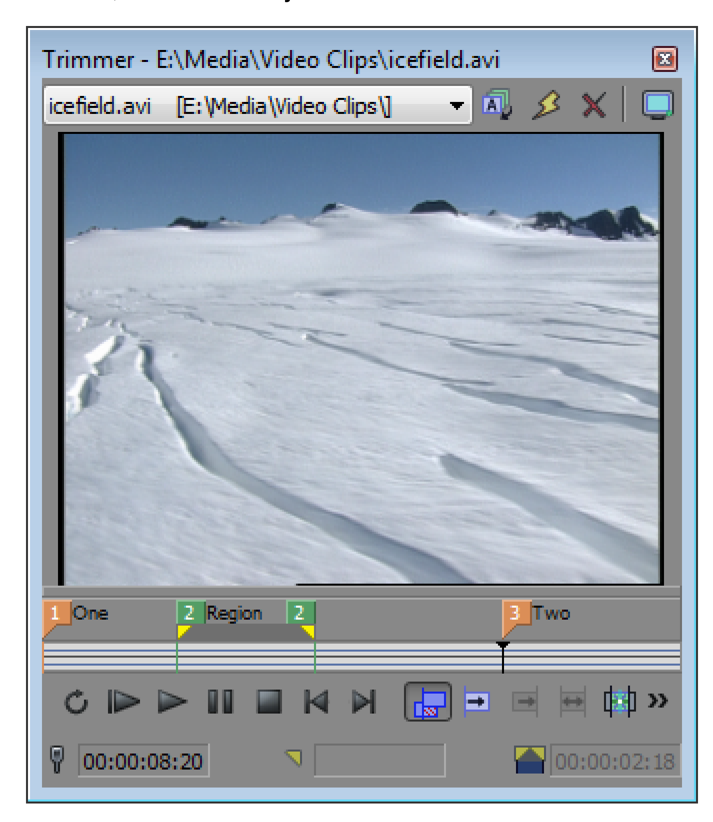
Notas:

- No se pueden guardar los marcadores y las regiones en un archivo de solo lectura ni en tipos de archivo que no se puedan renderizar con Vegas Pro. Si los marcadores y las regiones no se pueden guardar, el botón Guardar marcadores/regiones no estará disponible.
- Si el tipo de archivos seleccionado no puede guardar los marcadores internamente, Vegas Pro guardará los metadatos en un archivo externo con extensión .sfl (usando el mismo nombre básico que su archivo de medios).

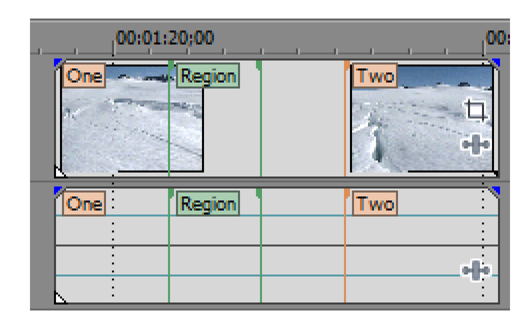
Visualización de marcadores y regiones de medios en eventos

En el menú Ver, seleccione Marcadores de medios de eventos para cambiar la visualización de los marcadores (incluidas las marcas Essence de XDCAM) y regiones que se han guardado en un archivo de medios. Estos marcadores se muestran en la escala de tiempo en eventos que hacen referencia al archivo de medios.

Los marcadores y regiones de medios no se pueden editar dentro del evento. No obstante, cuando edite los marcadores en marcadores y regiones de la ventana de la recortadora o en un editor de audio externo, el evento reflejará los cambios.



Marcadores/regiones de medios visibles en la ventana de la recortadora



Marcadores/regiones de medios mostrados en el evento

 Sugerencias:

- En el menú Ver, seleccione Marcadores de medios de eventos y, a continuación, elija Mostrar etiquetas de marcadores en el submenú para cambiar la visualización de las etiquetas de marcadores en eventos.
- Cuando se muestren los marcadores de medios, podrá utilizarlos como puntos de ajuste para situar el cursor y para el recorte de bordes si selecciona la opción Ajustar a marcadores en el menú Opciones. Si la velocidad de fotogramas de un archivo de medios no coincide con la velocidad de fotogramas de su proyecto, la cuantización de fotogramas tendrá lugar después del ajuste si selecciona Cuantizar a fotogramas en el menú Opciones. Para obtener más información, consulte "Habilitar ajuste" en la página 166 y "Cuantizar a fotogramas" en la página 170.

Apertura de audio en un editor de audio externo

Haga clic con el botón secundario del ratón en la forma de oda y seleccione Abrir en editor de audio para iniciar el editor de audio seleccionado y abrir el evento de audio o la parte de audio del archivo.

Para cambiar el editor de sonido predeterminado, haga clic en el botón Examinar situado junto al cuadro Editor de audio preferido en la ficha Audio del cuadro de diálogo Preferencias.

Uso de subclips

Creación de un subclip

1. Cree una selección en la ventana de la recortadora.
2. Haga clic en el botón Crear subclip. Se mostrará el cuadro de diálogo del mismo nombre.

    Si un evento se ha recortado o dividido de forma que solo se reproduzca una parte del evento, también se puede hacer doble clic en el evento en la escala de tiempo y seleccionar Crear subclip en el menú contextual para crear un subclip utilizando dicha parte del archivo de medios.

3. En el cuadro Nombre, escriba el nombre que desee usar para identificar el subclip en la ventana Medios de proyecto. De manera predeterminada, se utiliza el nombre de archivo seguido de un número de subclip.
4. Marque la casilla de verificación Invertir si desea que el subclip se reproduzca hacia atrás cuando lo añada al proyecto.
5. Haga clic en Aceptar para crear el subclip. A continuación, podrá crear eventos a partir del subclip mediante la ventana de medios de proyecto.

Selección de un subclip en su medio principal

1. Haga clic con el botón secundario en un subclip de la ventana de medios de proyecto y elija Abrir en recortadora en el menú contextual.
2. Haga clic con el botón secundario en la ventana de la recortadora y seleccione Seleccionar medio primario en el menú contextual. El archivo de medios original del subclip se abrirá en la recortadora y la parte de los medios que represente el subclip aparecerá seleccionada.



Si desea abrir el archivo de medios original usado para crear el subclip en la recortadora, haga clic con el botón secundario en un evento de la escala de tiempo (o en un subclip de la ventana de medios de proyecto) y seleccione Abrir medios principales en recortadora en el menú contextual.

Copia del fotograma actual en el portapapeles

Haga clic con el botón secundario en la ventana Recortadora y seleccione Copiar instantánea en el portapapeles del menú contextual para copiar el fotograma actual en el portapapeles.

Almacenamiento del fotograma actual como un archivo

Haga clic con el botón secundario en la ventana Recortadora y seleccione Guardar instantánea en archivo del menú contextual para guardar el fotograma actual como un archivo de imagen.

Se mostrará el cuadro de diálogo Guardar instantánea en archivo, para que pueda elegir el formato y la ubicación donde desea guardar el archivo. El archivo se añadirá automáticamente a la ventana de medios de proyecto.

Apertura de archivos en la recortadora de forma predeterminada

Puede cargar automáticamente archivos en la ventana de la recortadora marcando la casilla de verificación Doble clic en cargas de archivos de medios en la recortadora en lugar de en las pistas en la ficha General del cuadro de diálogo Preferencias. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha General" en la página 711.

Cuando esta casilla está marcada, no se creará ningún evento al hacer doble clic en un archivo de medios en el explorador de Vegas Pro o en la ventana de medios de proyecto. En su lugar, se mostrará la recortadora para que pueda seleccionar qué parte del archivo desea usar.

Ajuste de la duración de un evento

Puede usar cualquiera de los siguientes métodos para ajustar eventos.

Recorte con el ratón del inicio o el final de un evento

Con la herramienta Normal seleccionada , arrastre cualquiera de los extremos de un evento.

El borde del evento se ajustará a la cuadrícula o a los marcadores si está seleccionada la opción Habilitar ajuste, o a los límites de fotograma si está seleccionada la opción Cuantizar a fotogramas; se puede mantener presionada la tecla Mayús mientras se arrastra para anular temporalmente la función de ajuste actual. Para obtener más información, consulte "Habilitar ajuste" en la página 166 y "Cuantizar a fotogramas" en la página 170.



Mantenga presionada la tecla Mayús mientras arrastra el borde del evento para ignorar la agrupación de eventos para cortes rápidos en J y en L.



Si se arrastra el final del evento más allá del final del archivo de medios, el evento se repetirá en caso de que el modificador de evento de bucle esté activado; si el modificador está desactivado, se genera silencio. Para obtener más información, consulte "Aplicación de modificadores a eventos" en la página 214.

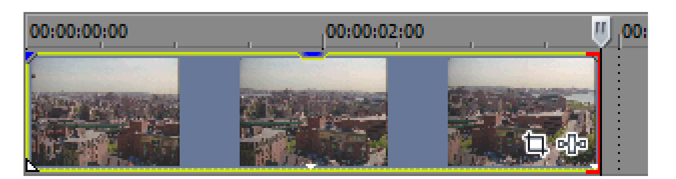
Recorte de eventos en la posición del cursor

1. Seleccione la herramienta Normal .
2. Seleccione el evento que desee recortar.
3. Coloque el cursor en el lugar en el que desee que empiece o termine el evento.
4. Recortar el inicio o el final del evento:
    - Presione Alt+[(o seleccione Editar > Recortar principio) para recortar el principio del evento seleccionado hasta la posición del cursor.
    - Presione Alt+] (o seleccione Editar > Recortar final) para recortar el final del evento hasta la posición del cursor.

Uso de métodos abreviados de teclado para recortar bordes de eventos

Con este método, se puede saltar rápidamente por todo el proyecto y ajustar cortes hasta que queden perfectamente sincronizados. Si dispone de un controlador multimedia externo es aún más fácil. Para obtener más información, consulte "Uso de controladores multimedia" en la página 691.

1. Si desea que los eventos subsiguientes se expandan a medida que recorta, haga clic en el botón Expansión automática para activar el modo Expansión automática. Para obtener más información, consulte "Expansión posterior a la edición" en la página 180.
2. Seleccione el evento que desee recortar.
3. Presione [o] (o bien 7 o 9 en el teclado numérico) para mover el cursor al borde del evento que desee recortar. Con [o 7 se selecciona el inicio de un evento o se pasa al borde de evento anterior. Con] o 9 se selecciona el final de un evento o se pasa al siguiente borde de evento. El borde de evento que se va a recortar se indica con un corchete rojo.



4. Use las teclas 1, 3 y 4, 6 en el teclado numérico para recortar el borde de evento actual:
   - Presione 1 para recortar un fotograma de vídeo a la izquierda o 3 para recortar un fotograma de vídeo a la derecha (o mantenga presionadas las teclas Ctrl+Mayús+Alt mientras gira la rueda del ratón).
   - Presione 4 para recortar un píxel de pantalla a la izquierda o 6 para recortar un píxel de pantalla a la derecha (o mantenga presionadas las teclas Ctrl+Mayús+Alt mientras gira la rueda del ratón). Dependiendo del actual nivel de zoom variará la duración del recorte.
   - Mantenga presionada la tecla Ctrl mientras presiona 1 para comprimir el tiempo un fotograma a la izquierda, o presione 3 para extender el tiempo un fotograma a la derecha.
   - Mantenga presionada la tecla Ctrl mientras presiona 4 para comprimir el tiempo un píxel a la izquierda, o presione 6 para extender el tiempo un píxel a la derecha.
   - Mantenga presionada la tecla Alt mientras presiona 1 para recortar con deslizamiento (el medio se mueve junto con el borde de evento) un fotograma a la izquierda, o presione 3 para recortar con deslizamiento un fotograma a la derecha.
   - Mantenga presionada la tecla Alt mientras presiona 4 para recortar con deslizamiento un píxel a la izquierda, o presione 6 para recortar con deslizamiento un píxel a la derecha.

- Mantenga presionadas las teclas Ctrl+Alt mientras presiona 1 para desplazar un crossfade o una transición un fotograma a la izquierda, o presione 3 para desplazar un fotograma a la derecha (recorte adyacente).
- Mantenga presionadas las teclas Ctrl+Alt mientras presiona 4 para desplazar un crossfade o una transición un píxel a la izquierda, o presione 6 para desplazar un píxel a la derecha (recorte adyacente).



Si presiona 5 en el teclado numérico, saldrá del modo de recorte de bordes. Si no se encuentra en el modo de recorte de bordes, presione 1, 3, 4, y 6 en el teclado numérico para empujar eventos por la escala de tiempo por fotograma (1 y 3) o por píxel (4 y 6).

5. Repita los pasos 3 y 4 según sea necesario.

Recorte de eventos adyacentes

Utilice la herramienta de desplazamiento o m antenga presionado Ctrl+Alt mientras arrastra el borde del evento entre dos eventos. El puntero del ratón se mostrará con la forma . Los bordes del evento seleccionado y el borde adyacente se recortan simultáneamente en la dirección en la que arrastre.



Mantenga presionadas las teclas Ctrl+Alt+Mayús mientras arrastra el borde del evento entre dos eventos para ignorar la agrupación de eventos para corte rápido en J y en L. Si está utilizando la herramienta de desplazamiento, mantenga presionada la tecla Mayús para ignorar la agrupación de eventos.

Recorte de todo menos la porción seleccionada de un evento

1. Arrastre para realizar una selección en la escala de tiempo (o mantenga presionada la tecla Mayús y utilice las teclas de dirección para seleccionar).
2. En el menú Edición, seleccione Recortar. Todos los datos que se encuentren fuera de la selección se eliminarán. Para obtener más información, consulte "Recorte de eventos" en la página 178.

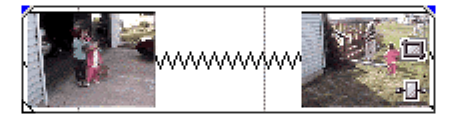
Extensión del tiempo de un evento



El valor Calidad de re-muestreo y extensión de la ficha Audio del cuadro de diálogo Propiedades del proyecto determina la calidad del procesamiento al extender eventos de audio en el tiempo. Para obtener más información, consulte "Configuración de propiedades de proyecto" en la página 57.

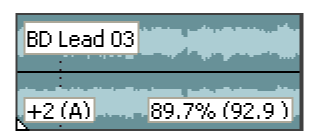
Para cambiar la duración de un evento sin cambiar sus contenidos, utilice la herramienta de extensión/compresión de tiempo o mantenga presionada la tecla Ctrl mientras arrastra el borde izquierdo o derecho de un evento. El puntero del ratón se mostrará con la forma . Se pueden usar los controles Extensión de tiempo/cambio de tono del cuadro de diálogo Propiedades de evento para especificar si se conservará el cambio de tono de un evento de audio durante la extensión.

Al arrastrar el borde de un evento de vídeo se muestra una línea en zigzag entre fotogramas de vídeo para mostrar que se ha extendido el evento:



Para obtener más información acerca de la herramienta de extensión/compresión de tiempo, consulte "Herramienta de edición" en la página 19.

Si se selecciona Información de toma activa en el menú Ver, los eventos de audio se mostrarán como un porcentaje en la esquina inferior izquierda para indicar la velocidad de reproducción tras la extensión. Si los medios cuentan con un tempo conocido, el tempo real de reproducción (tras la extensión) figura entre paréntesis detrás de la cantidad de extensión.



Deslizamiento con recorte de un evento

Use la herramienta de deslizamiento o m antenga presionado Alt mientras arrastra el borde derecho o izquierdo de un evento. Se muestra el cursor de deslizamiento con recorte .

Conforme arrastre el borde del evento, el borde opuesto permanecerá fijo, recortando así el medio desde el borde que esté arrastrando.

Sugerencias:

- Use la herramienta de deslizamiento o m antenga presionado Alt+Mayús mientras arrastra cualquier parte de un evento para deslizar con recorte el borde derecho. El borde izquierdo del evento permanecerá fijo en la escala de tiempo, y los medios se deslizarán más allá del borde izquierdo del evento. Este modo de deslizamiento resulta muy útil si desea deslizar un evento sin cambiar su último fotograma.

- Use la herramienta de deslizamiento con recorte o m antenga presionado Ctrl+Alt+Mayús y arrastre un evento para dividirlo en el punto en el que haga clic; recorte el evento en la dirección de arrastre (modo de borrador). Para obtener más información, consulte "Deslizamiento y desplazamiento de eventos" en la página 200.

  Si mantiene pulsada la tecla Mayús, la función de ajuste se anulará temporalmente si está activada. Suelte la tecla Mayús mientras arrastra para ajustar el evento a los puntos de ajuste disponibles.

  Para obtener más información acerca de la herramienta de división con recorte, consulte "Herramienta de edición" en la página 19.

- Si desea deslizar todas las tomas de un evento cuando deslice medios, seleccione Deslizar todas las tomas en el menú Opciones. Para obtener más información, consulte "Uso de tomas como versiones alternativas de eventos" en la página 209.

Para obtener más información acerca de la herramienta de deslizamiento, consulte "Herramienta de edición" en la página 19.

Modo de edición expandido

El modo de edición expandido coge lo mejor del recorte de bordes y de la edición de rodillos A/B para ofrecer un método rápido y preciso de recortar eventos.

1. Seleccione el evento que desee editar.
2. Lleve a cabo cualquiera de las siguientes acciones para entrar en el modo de edición expandido:
   - Elija Edición > Seleccionar > Entrar en el modo edición expandido.
   - Presione 5 teclado numérico.
   - Haga doble clic en el borde del evento.

   En el modo de edición expandida, se muestra un corchete rojo que indica qué borde del evento se va a recortar y la pista se muestra en un rodillo A/B: los eventos antes del punto de edición se muestran en el rodillo A y los subsiguientes en el rodillo B. Los demás fotogramas disponibles para su edición se muestran al otro lado del punto de edición:

   La ventana Vista previa de vídeo muestra una vista previa de pantalla dividida para que pueda monitorizar los fotogramas a ambos lados del punto de edición.
3. Arrastre los bordes de los eventos al punto de edición o utilice las teclas 1, 3 y 4, 6 en el teclado numérico para recortar el borde de evento actual:

   - Arrastre el crossfade o la transición entre dos eventos, o arrastre la flecha de corte entre las capas de la pista, para llevar a cabo un recorte adyacente. Se dibujan corchetes rojos en los bordes de ambos eventos para indicar que se están recortando ambos eventos. Puede mantener presionadas las teclas Ctrl+Alt mientras el borde de un evento para realizar un recorte adyacente.
   - Presione 1 para recortar un fotograma de vídeo a la izquierda o 3 para recortar un fotograma de vídeo a la derecha (o mantenga presionadas las teclas Ctrl+Mayús+Alt mientras gira la rueda del ratón).

- Presione 4 para recortar un píxel de pantalla a la izquierda o 6 para recortar un píxel de pantalla a la derecha (o mantenga presionadas las teclas Ctrl+Mayús+Alt mientras gira la rueda del ratón). Dependiendo del actual nivel de zoom variará la duración del recorte.

- Mantenga presionada la tecla Ctrl mientras presiona 1 para comprimir el tiempo un fotograma a la izquierda, o presione 3 para extender el tiempo un fotograma a la derecha.

- Mantenga presionada la tecla Ctrl mientras presiona 4 para comprimir el tiempo un píxel a la izquierda, o presione 6 para extender el tiempo un píxel a la derecha.

- Mantenga presionada la tecla Alt mientras presiona 1 para recortar con deslizamiento (el medio se mueve junto con el borde de evento) un fotograma a la izquierda, o presione 3 para recortar con deslizamiento un fotograma a la derecha.

- Mantenga presionada la tecla Alt mientras presiona 4 para recortar con deslizamiento un píxel a la izquierda, o presione 6 para recortar con deslizamiento un píxel a la derecha.

- Mantenga presionadas las teclas Ctrl+Alt mientras presiona 1 para desplazar un crossfade o una transición un fotograma a la izquierda, o presione 3 para desplazar un fotograma a la derecha (recorte adyacente).

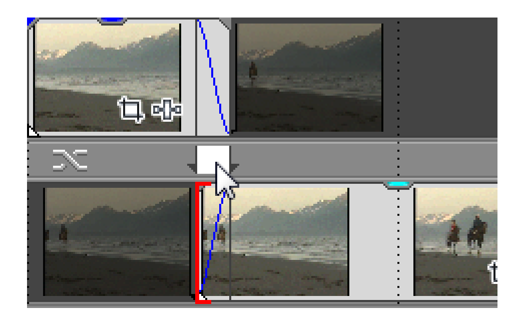
- Mantenga presionadas las teclas Ctrl+Alt mientras presiona 4 para desplazar un crossfade o una transición un píxel a la izquierda, o presione 6 para desplazar un píxel a la derecha (recorte adyacente).

Si presiona 5 en el teclado numérico, saldrá del modo de edición expandido. Si no se encuentra en el modo de edición expandido, presione 1, 3, 4, y 6 en el teclado numérico para empujar eventos por la escala de tiempo por fotograma (1 y 3) o por píxel (4 y 6).

4. Puede seleccionar el siguiente punto que quiere editar usando uno de los métodos siguientes:

   - Haga clic en el borde de otro evento en la escala de tiempo.

   - Haga clic en el indicador entre el rodillo A y el B:

   - Presione [o] (o bien 7 o 9 en el teclado numérico) para mover el cursor al borde del evento que desee recortar.

5. Repita los pasos 3 y 4 según sea necesario.

6. Para salir del modo de edición expandido y volver al diseño de ventana anterior,, realice una de las siguientes acciones:

    - Elija Edición > Seleccionar > Salir del modo de edición expandido.
    - Presione 5 teclado numérico.
    - Haga doble clic en el borde del evento.
    - Presione Esc.

   Para obtener más información, consulte "Almacenamiento y recuperación de diseños de ventana" en la página 708

Deslizamiento y desplazamiento de eventos

Para ayudarle a imaginar lo que ocurre al deslizar y desplazar eventos, piense en el evento como una ventana a un archivo de medios. La ventana puede mostrar el archivo de medios completo o una sección pequeña. Cuando la ventana muestre solo una porción del archivo de medios, puede mover la ventana o los medios subyacentes para que se ajusten a los medios que reproduce un evento:

- Cuando desliza un evento, este mantiene su lugar en la escala de tiempo, pero el archivo de medios se mueve en la dirección en la que lo arrastre.
- Cuando desplaza un evento, el archivo de medios mantiene su lugar en la escala de tiempo, pero el evento se mueve en la dirección en la que lo arrastre.



Si desea deslizar todas las tomas de un evento cuando deslice medios, asegúrese de que la opción Deslizar todas las tomas esté seleccionada en el menú Opciones. Para obtener más información, consulte "Uso de tomas como versiones alternativas de eventos" en la página 209.

Desplazamiento del contenido de (deslizamiento) un evento

Utilice la herramienta de deslizamiento o m antenga presionado Alt mientras arrastra un evento. Se muestra el cursor de deslizamiento .

Conforme arrastre el evento, el contenido se desplazará, pero el evento permanecerá en su sitio. Puede usar esta técnica cuando desee mantener la duración y posición de un evento, pero hacer que el evento se reproduzca en una sección distinta del archivo de medios de origen.

Para obtener más información acerca de la herramienta de deslizamiento, consulte "Herramienta de edición" en la página 19.

Deslizamiento con recorte de un evento

Use la herramienta de deslizamiento o m antenga presionado Alt mientras arrastra el borde derecho o izquierdo de un evento. Se muestra el cursor de deslizamiento con recorte .

Conforme arrastre el borde del evento, el borde opuesto permanecerá fijo, recortando así el medio desde el borde que esté arrastrando.

 Sugerencias:

- Use la herramienta de deslizamiento o m antenga presionado Alt+Mayús mientras arrastra cualquier parte de un evento para deslizar con recorte el borde derecho. El borde izquierdo del evento permanecerá fijo en la escala de tiempo, y los medios se deslizarán más allá del borde izquierdo del evento. Este modo de deslizamiento resulta muy útil si desea deslizar un evento sin cambiar su último fotograma.
- Use la herramienta de deslizamiento con recorte o m antenga presionado Ctrl+Alt+Mayús y arrastre un evento para dividirlo en el punto en el que haga clic; recorte el evento en la dirección de arrastre (modo de borrador).

  Si mantiene pulsada la tecla Mayús, la función de ajuste se anulará temporalmente si está activada. Suelte la tecla Mayús mientras arrastra para ajustar el evento a los puntos de ajuste disponibles.

  Para obtener más información acerca de la herramienta de división con recorte, consulte "Herramienta de edición" en la página 19.
- Si desea deslizar todas las tomas de un evento cuando deslice medios, seleccione Deslizar todas las tomas en el menú Opciones. Para obtener más información, consulte "Uso de tomas como versiones alternativas de eventos" en la página 209.

Para obtener más información acerca de la herramienta de deslizamiento, consulte "Herramienta de edición" en la página 19.

Desplazamiento de un evento

Utilice la herramienta de desplazamiento o m antenga presionado Ctrl+Alt mientras arrastra un evento. Se mostrará el cursor de desplazamiento .

Conforme arrastre el evento, la posición relativa del medio permanecerá fija en la pista, mientras que la posición del evento cambiará. Puede usar esta técnica cuando desee mantener la duración de un evento, pero tendrá que hacer que el evento se reproduzca en una sección distinta del archivo de medios de origen en un punto diferente del proyecto.

Para obtener más información acerca de la herramienta de desplazamiento, consulte "Herramienta de edición" en la página 19.

Desplazamiento de un crossfade o una transición

Utilice la herramienta de desplazamiento o m antenga presionado Ctrl+Alt mientras arrastra el área de solapamiento entre dos eventos. Se mostrará el cursor de desplazamiento .

A medida que arrastre, la posición relativa de los medios permanecerá fija en la pista y la posición de crossfade cambiará, recortando con eficacia el borde del evento en la dirección que lo arrastre. Puede usar esta técnica cuando desee mantener la duración de dos eventos combinados pero desee que, antes o después, se produzca la transición.

Para obtener más información acerca de la herramienta de desplazamiento, consulte "Herramienta de edición" en la página 19.

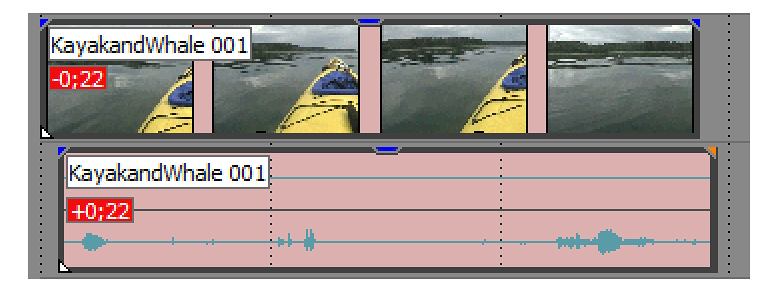
Reparación de desplazamientos de sincronización de audio o vídeo

Cuando los eventos de audio y vídeo (o los eventos de archivos de audio multicanal) no estén alineados, Vegas Pro resaltará los eventos de la escala de tiempo para que pueda ver los problemas de sincronización de un solo vistazo.

El software determina si los eventos están sincronizados comparando eventos agrupados y solapados:

- Un evento de un grupo se compara con otros eventos del mismo grupo (del tipo de medio opuesto) que se crearon a partir del mismo archivo de medios y los eventos con mayor solapamiento se usan para calcular la sincronización. Si no se solapa ningún evento, se usan los más cercanos.
- Un evento que no esté en el grupo se compara con eventos (del tipo de medio opuesto) que se crearon a partir del mismo archivo de medios y los eventos con mayor solapamiento se usan para calcular la sincronización. Si no se solapa ningún evento, no se mostrará ningún desplazamiento de sincronización.

  En el siguiente ejemplo, los dos eventos de audio y vídeo solapados se crearon a partir del archivo KayakandWhale 001.avi y se compararán para determinar la sincronización.



La cantidad de desplazamiento se muestra cuando se selecciona Información de toma activa en el menú Ver. Es posible que los desplazamientos muy pequeños, por debajo de la resolución de la escala de tiempo, se muestren como 0,00. Establezca la opción Muestras como formato de tiempo del proyecto para ver la cantidad de desplazamiento. Para obtener más información, consulte "Regla de tiempo" en la página 705.

Para restablecer la sincronización, haga clic con el botón secundario en el evento de audio o vídeo que desee sincronizar, seleccione Sincronizar en el menú contextual y a continuación seleccione un comando del submenú:

Elemento	Descripción
Por desplazamiento	Mueve el evento en el que haya hecho clic para que se sincronice con su correspondiente evento de audio o vídeo. En los anteriores eventos de muestra, el evento de audio se movería hacia la izquierda si hiciese clic con el botón secundario y seleccionase Sincronizar > Por desplazamiento. Si hiciera clic con el botón secundario en el evento de vídeo y seleccionase Sincronizar > Por desplazamiento, se movería a la derecha.
Por deslizamiento	Desliza los contenidos del evento en el que haga clic para sincronizar el audio y el vídeo. Los eventos no se mueven, pero los contenidos del evento en el que haga clic con el botón secundario se desplazan hacia delante o hacia atrás para restablecer la sincronización. Para obtener más información sobre el deslizamiento, consulte "Deslizamiento y desplazamiento de eventos" en la página 200.

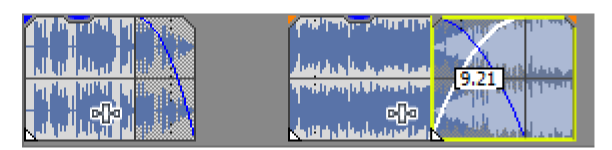
Envolventes de eventos

Se pueden aplicar envolventes a eventos de audio y vídeo para cambiar la configuración en el tiempo:

- Las envolventes de eventos de audio permiten controlar los fundidos de entrada y salida de un evento y el nivel general.
- Las envolventes de eventos de vídeo permiten controlar los desvanecimientos de entrada y salida de un evento, opacidad y la velocidad.

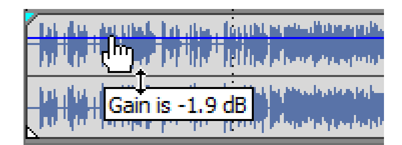
 Una envolvente es específica de la pista a la que se aplica. Las envolventes específicas de evento se calculan después del desvanecedor de pista.

 Seleccione Duraciones de desvanecimiento de evento en el menú Ver si desea mostrar las duraciones de desvanecimiento en los eventos seleccionados:



Ajuste del volumen de un evento de audio

1. Coloque el puntero sobre un evento de audio.
2. Cuando aparezca el cursor de envolvente, arrastre la línea de volumen hasta el nivel que desee. A medida que arrastre la línea, se indicará la ganancia del evento en dB.



 Sugerencias:

- Mantenga presionada la tecla Ctrl (o el botón secundario del ratón) mientras arrastra la parte de la envolvente para ajustar el valor en incrementos pequeños.
- Cuando haya varios eventos seleccionados, la ganancia de todos ellos se ajustará al mismo tiempo.

Aplicación de un fundido de entrada o salida a un evento de audio

1. Pase el puntero sobre la esquina superior izquierda o superior derecha de un evento de audio hasta que el cursor se muestre como .

 No se pueden ajustar desvanecimientos entre eventos superpuestos si los crossfades automáticos están habilitados. Para obtener más información, consulte "Crossfades automáticos" en la página 164.

2. Haga clic en la esquina del evento y arrastre para crear un fundido.



Para eliminar un desvanecimiento, arrastre el final de la curva de desvanecimiento hacia atrás hasta el borde del evento.

 Cuando haya varios eventos seleccionados, el fundido de todos ellos se ajustará al mismo tiempo.

Ajuste de la opacidad de un evento de vídeo

Las envolventes de opacidad ajustan la transparencia de un evento, permitiéndole desvanecerse sobre un fondo. Este fondo puede ser otro evento de vídeo o un color de fondo.

Si desea obtener más información sobre la composición, consulte "Composición y máscaras" en la página 457.

1. Coloque el puntero sobre un evento de vídeo.
2. Cuando aparezca el cursor de envolvente, arrastre la línea de opacidad hasta el nivel que desee. A medida que arrastre la línea, se indicará la opacidad del evento como porcentaje. Cuanto más disminuye la opacidad, más transparente se hace el evento.



 Sugerencias:

- Mantenga presionada la tecla Ctrl (o el botón secundario del ratón) mientras arrastra para ajustar la envolvente en incrementos pequeños.
- Cuando haya varios eventos seleccionados, la opacidad de todos ellos se ajustará al mismo tiempo.

Aplicación de un desvanecedor de entrada o salida a un evento de vídeo

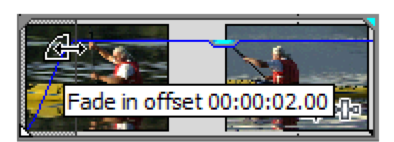
Se puede ajustar la opacidad al principio y al final de un evento de vídeo para aplicar un desvanecimiento de entrada o salida sobre un fondo. Este fondo puede ser otro evento de vídeo o un color de fondo.

Si desea obtener más información sobre la composición, consulte "Composición y máscaras" en la página 457.

1. Pase el puntero sobre la esquina superior izquierda o superior derecha de un evento de vídeo hasta que el cursor se muestre como .

 No se pueden ajustar desvanecimientos entre eventos superpuestos si los crossfades automáticos están habilitados. Para obtener más información, consulte "Crossfades automáticos" en la página 164.

2. Haga clic en la esquina del evento y arrastre para crear un fundido.



Para eliminar un desvanecimiento, arrastre el final de la curva de desvanecimiento hacia atrás hasta el borde del evento.

 Cuando haya varios eventos seleccionados, el fundido de todos ellos se ajustará al mismo tiempo.

Ajuste de la velocidad de un evento de video

Las envolventes de velocidad se usan para modificar la velocidad de los eventos de vídeo en el tiempo. Por ejemplo, puede usar una envolvente de velocidad para reproducir un clip a cámara lenta.

Todos los eventos de vídeo del proyecto tienen una duración determinada que las envolventes de velocidad no pueden modificar. Por consiguiente, si reduce la velocidad de un evento de vídeo de diez segundos al 50 %, solo se mostrarán cinco segundos de vídeo. Por el contrario, si la velocidad se aumenta en un 200 %, los diez segundos de vídeo se reproducirán en solo cinco segundos. Los cinco segundos restantes del evento se llenarán, bien con un congelado del último fotograma, o bien con los diez segundos adicionales de contenido de vídeo del archivo de medios.

1. Haga clic con el botón secundario en un evento de vídeo, seleccione Insertar/Eliminar envolvente en el menú contextual y elija Velocidad en el submenú. Se creará una envolvente de velocidad en el evento.

2. Arrastre la envolvente hacia arriba para aumentar la velocidad de reproducción del evento o arrástrela hacia abajo para reducir la velocidad.

    Sugerencias:

   - Haga clic con el botón secundario en un punto de la envolvente y elija un comando en el menú contextual para elegir entre los valores predeterminados de velocidad, desde reproducción de velocidad inversa al 100 % y reproducción al 0 % (un efecto de fotograma congelado) hasta reproducción al 300 % (triple velocidad).

   - Si se establece una envolvente de velocidad a un valor negativo, el evento se reproducirá hacia atrás. Los eventos de vídeo solo se pueden invertir si existe un medio para invertir: no es posible invertir un evento después del inicio de un archivo de medios. Los eventos que hayan sido invertidos se reproducirán hacia atrás hasta llegar al primer fotograma; entonces se mantendrán en ese fotograma durante el tiempo restante del evento.

Adición de envolventes de progreso de transición

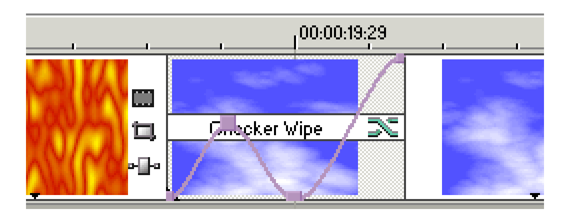
Normalmente, una transición progresa desde 0 hasta 100 % de forma lineal a lo largo de la transición. Las envolventes de progreso de transición le permiten controlar completamente una transición: puede interrumpir, invertir y repetir transiciones independientes.

1. Seleccione una transición.

2. En el menú Insertar, seleccione Envolventes de vídeo y después elija Progreso de transición en el menú. Se añadirá una envolvente a la transición.

3. Añade puntos y ajusta las curvas de fundido según sus preferencias. Para obtener más información, consulte "Ajuste de envolventes" en la página 321.

   En el siguiente ejemplo, la transición comienza, progresa hasta el 50 %, invierte su dirección y finaliza.

Cambio del tipo de curva de fundido

1. Sitúe el puntero sobre el borde del desvanecimiento hasta que el cursor aparezca así: , o pase el puntero sobre un segmento de envolvente.
2. Haga clic con el botón secundario para mostrar el menú contextual Tipos de desvanecimiento y seleccione un tipo de desvanecimiento para fijar la velocidad de desvanecimiento.

Estabilizar clips de vídeo

Puede aplicar el plugin Estabilizar para analizar y eliminar el movimiento de la cámara del vídeo.

1. En la ventana Medios de proyecto, seleccione el vídeo que desee estabilizar.

    Si solo está usando una porción de un archivo de medios más largo, puede usar la ventana Recortadora para crear un subclip que contiene solo la parte del medio que se usa para el proyecto. Estabilizar un subclip requiere menos procesamiento que estabilizar un archivo de medios completo. Para obtener más información, consulte "Uso de la recortadora" en la página 184.

2. En el menú Herramientas, elija Vídeo y elija Efectos de medios (o haga clic con el botón derecho en un archivo de medios en la ventana Medios del proyecto y elija Efectos de medios en el menú contextual). De esta forma, aparecerá el Selector de plugins.

3. En el Selector de plugins, seleccione el plugin Estabilizar y haga clic en el botón Añadir. El cuadro de diálogo Efectos de medios muestra el plugin Estabilizar.

4. Seleccione un valor de la lista desplegable Predeterminado o ajuste los controles como estime oportuno en el cuadro de diálogo:

Elemento	Descripción
Suavización pan	Arrastre este control deslizante para ajustar la cantidad de detección de movimiento (movimiento izquierda/derecha y arriba/abajo). En la mayoría de los casos, la configuración predeterminada proporcionará un buen equilibrio entre la precisión y la potencia de procesamiento. Al aumentar este valor, se puede obtener una estabilización más precisa, si fuese necesario.
Cantidad estabilización	Arrastre el control deslizante para ajustar cantidad de inclinación y la detección de zoom. En la mayoría de los casos, la configuración predeterminada proporcionará un buen equilibrio entre la precisión y la potencia de procesamiento. Al aumentar este valor, se puede obtener una estabilización más precisa, si fuese necesario.
Corrección obt. rodante	Marque esta casilla de verificación si desea corregir el sesgo (durante el movimiento horizontal) o la extensión/compresión (durante el movimiento vertical) gracias al obturador rodante.

5. Haga clic en Aplicar. Se analiza el vídeo y se aplica la estabilización al medio.

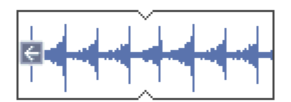
 Para eliminar la estabilización, haga clic con el botón secundario del ratón en un archivo de medios de Medios de proyecto y seleccione Efectos de medios en el menú contextual para mostrar el cuadro de diálogo Efectos de medios. A continuación, puede pasar por alto el plugin Estabilizar o eliminarlo de la cadena de efectos de medios

Inversión de eventos

Los eventos invertidos son perfectos para reproducir hacia atrás solos de guitarra, creando la ilusión, por ejemplo, de vuelta atrás en el tiempo. El evento se reproduce hacia atrás en la escala de tiempo sin afectar a los archivos de medios de origen.

1. Haga clic con el botón secundario en un evento de audio o vídeo de la escala de tiempo.
2. Seleccione Invertir en el menú contextual. El evento se invertirá en la escala de tiempo y se creará un subclip en la lista de medios de proyecto para el evento invertido. Para obtener más información sobre los subclips, consulte "Uso de la recortadora" en la página 184.

   Aparecerá una flecha en el evento para indicar esta circunstancia:

Uso de tomas como versiones alternativas de eventos

Puede utilizar tomas para asociar varios archivos de medios a un evento.

Por ejemplo, si crea varias versiones de un evento de voz superpuesta o varios ángulos de cámara de un evento de vídeo, puede conservar todas las tomas en el proyecto. Al especificar qué toma debe usarse antes de la reproducción o renderización, puede conservar varios borradores del proyecto en un solo archivo de proyecto.

Para obtener información sobre el uso de tomas para la edición multicámara, consulte "Edición de vídeo multicámara" en la página 237.

 Sugerencias:

- Al abrir una copia de un evento en un editor de sonido, Vegas Pro crea automáticamente una copia del evento y la guarda como una toma dentro de este. Para obtener más información, consulte "Apertura de una copia de un evento en un editor de audio" en la página 218.
- Si desea deslizar todas las tomas de un evento cuando deslice medios, asegúrese de que la opción Deslizar todas las tomas esté seleccionada en el menú Opciones. Para obtener más información, consulte "Deslizamiento y desplazamiento de eventos" en la página 200.

Creación de eventos con varias tomas

1. En las ventanas Medios de proyecto o Explorador, mantenga presionadas las teclas Ctrl o Mayús mientras hace clic en los archivos de medios que desee utilizar como tomas.
2. Haga clic con el botón secundario en los archivos de medios y arrástrelos a una ubicación de la escala de tiempo. Aparecerá un menú contextual cuando suelte el botón del ratón.

3. En el menú contextual, seleccione Añadir como tomas.

   Se creará un único evento, pero podrá elegir qué archivos de medios desea que se reproduzcan en el evento eligiendo la toma activa de este.

Adición de tomas a eventos

1. Haga clic con el botón secundario en el archivo de medios y arrástrelo desde las ventanas Medios de proyecto o Explorador a un evento situado en la escala de tiempo. Aparecerá un menú contextual cuando suelte el botón del ratón.
2. En el menú contextual, seleccione Añadir como tomas.

   El archivo de medios se añadirá al evento como la toma activa y el archivo de medios original se conservará en el proyecto como una toma.

Selección de la toma activa en un evento

1. Haga clic con el botón secundario en el evento que contenga las tomas.
2. En el menú contextual, seleccione Toma y elija Seleccionar elemento activo en el submenú. Aparecerá el cuadro de diálogo Selector de tomas.
3. Haga clic en la toma que desee utilizar y en Aceptar.

   Haga clic en los botones Reproducir y Detener del cuadro de diálogo Selector de tomas para obtener una vista previa de estas.

Eliminación de la toma activa de un evento

En el menú Edición, seleccione Toma y elija Eliminar elemento activo en el submenú.

Eliminación de una toma de un evento

1. Haga clic con el botón secundario en el evento que contenga la toma.
2. En el menú contextual, seleccione Toma y elija Eliminar en el submenú. Aparecerá el cuadro de diálogo Selector de tomas.
3. Haga clic en la toma que desee eliminar y en Aceptar.

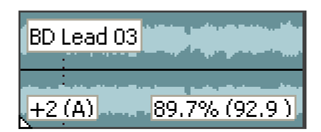
Alternancia entre tomas

1. Haga clic con el botón secundario en el evento que contenga las tomas.
2. En el menú contextual, seleccione Toma y elija Toma siguiente o Toma anterior en el submenú.

    Presione T o Mayús+T a fin de elegir la toma siguiente o anterior para el evento seleccionado.

Visualización de la información de las tomas en los eventos

En el menú Ver, seleccione Información de toma activa para mostrar la información de toma actual en los eventos de la escala de tiempo.



Los eventos de audio con cambio de tono muestran la cantidad de cambio de tono en la esquina inferior izquierda del evento. Si los medios cuentan con una nota fundamental conocida, la nueva se muestra entre paréntesis.

Los eventos de audio extendidos muestran un porcentaje en la esquina inferior derecha del evento para indicar la velocidad de reproducción extendida. Si los medios cuentan con un tempo conocido, el tempo real de reproducción (tras la extensión) figura entre paréntesis detrás de la cantidad de extensión.

Todos los eventos de audio y vídeo no sincronizados aparecen resaltados en la escala de tiempo y se muestra la cantidad de desplazamiento. Es posible que los desplazamientos muy pequeños, por debajo de la resolución de la escala de tiempo, se muestren como 0,00. Establezca la opción Muestras como formato de tiempo del proyecto para ver la cantidad de desplazamiento.

Para obtener más información, consulte "Reparación de desplazamientos de sincronización de audio o vídeo" en la página 202 y "Regla de tiempo" en la página 705.

Agrupación de eventos

Una vez distribuidos los eventos y situados donde desee, puede crear grupos para mantenerlos juntos. Una vez agrupados, puede aplicar tareas de edición a todo el grupo de eventos.



Cuando está marcada la casilla de verificación Cortar, copiar y eliminar eventos agrupados de la ficha Edición en el cuadro de diálogo Preferencias, el corte, la copia o la eliminación de un evento afectará a todos los eventos del mismo grupo. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha Edición" en la página 742.

Creación de un grupo de eventos

1. Seleccione los eventos que desee agrupar.
2. En el menú Edición, seleccione Grupo y luego elija Crear nuevo en el submenú (o presione G).



Cuando añada medios a la escala de tiempo, los eventos correspondientes a las corrientes de audio y vídeo se agruparán automáticamente.

Adición de eventos a un grupo existente

1. Haga clic con el botón secundario en el grupo existente, elija Grupo en el menú contextual y luego Seleccionar todo en el submenú para seleccionar todos los miembros del grupo.
2. Presione Ctrl y haga clic en el evento que quiere agregar al grupo.
3. Haga clic con el botón secundario en el evento, seleccione Grupo en el menú contextual y elija Crear nuevo en el submenú.

 Los eventos solo pueden estar en un grupo cada vez. Si se añade un evento a un grupo existente, esencialmente se borra el grupo antiguo y se crea uno nuevo que incluye todos los eventos seleccionados.

Eliminación de eventos de grupos

Haga clic con el botón secundario en el evento que desee eliminar, seleccione Grupo en el menú contextual y elija Eliminar de en el submenú. Se eliminará el evento del grupo.

Borrado de grupos

Puede borrar el grupo entero para desagrupar todos los eventos. Si borra un grupo, no se eliminan los eventos del proyecto.

Haga clic con el botón secundario en un miembro del grupo, seleccione Grupo y seleccione Borrar en el submenú.

Ignorar la agrupación temporalmente

Seleccione el botón Ignorar agrupación de eventos (o presione Ctrl+Mayús+U) para anular grupos de eventos sin eliminar los grupos.

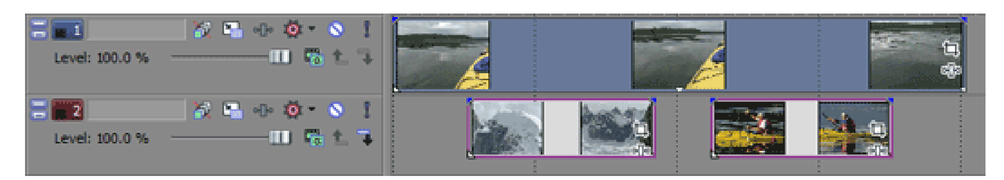
Corte, copia o eliminación de eventos agrupados

1. Seleccione los eventos que desee cortar o eliminar.
2. En el menú Editar, seleccione Grupo y escoja en el submenú Cortar todo,Eliminar todo o Borrar todo. Se borrarán o cortarán/copiarán al portapapeles los eventos seleccionados y cualquier evento agrupado con ellos.

Uso de Sincronizar vínculos

Los vínculos de sincronización son como grupos de eventos unidireccionales. Un evento vinculado permanece sincronizado con el evento al que está vinculado, pero no al revés. Los eventos vinculados no contribuyen a las pistas afectadas por expansión automática. Los eventos vinculados son útiles para mantener elementos de composición de vídeo y mezclas de audio adicionales en sincronía con los eventos principales del proyecto.

Los eventos enlazados se muestran más cortos y alineados verticalmente con el evento sincronizado. Cuando selecciona un evento que tiene eventos vinculados, los eventos vinculados se resaltan en púrpura.



En este ejemplo, los eventos de la pista 2 están vinculados con el evento de la pista 1.

Cuando mueva el evento en la pista 1, los eventos de la pista 2 se mantendrán en sincronía.

Puede mover los eventos vinculados de la pista 2 sin afectar a la ubicación de los eventos de la pista 1.

Creación de vínculos de sincronización

1. Seleccione los eventos que desee vincular.
2. Haga clic con el botón derecho en el evento que debe sincronizarse y elija Crear enlace sinc con eventos seleccionados en el menú contextual.

Eliminación de vínculos de sincronización

1. Seleccione los eventos en el vínculo de sincronización.

    Para seleccionar rápidamente todos los eventos en un vínculo de sincronización, haga clic con el botón derecho en el vínculo de sincronización, elija Enlace sinc en el menú contextual y, luego, Seleccionar todo en el submenú.

2. Haga clic con el botón derecho en el evento que debe sincronizarse y elija Eliminar enlace sinc desde eventos seleccionados en el menú contextual.

Desvinculación de eventos en un vínculo de sincronización

1. Seleccione el evento que desee desvincular de un vínculo de sincronización.
2. Haga clic con el botón secundario en el evento, seleccione Vínculo de sincronización en el menú contextual y elija Eliminar enlace en el submenú.

Selección de todos los eventos en un vínculo de sincronización

1. Seleccione un evento en el vínculo de sincronización.
2. Haga clic con el botón secundario en el evento, seleccione Vínculo de sincronización en el menú contextual y elija Seleccionar todo en el submenú.

Aplicación de modificadores a eventos

Los modificadores de eventos determinan el comportamiento de los eventos en la escala de tiempo.

En el menú Edición, seleccione Modificadores y elija un comando del submenú para activar y desactivar modificadores de eventos.

 También puede ajustar modificadores de eventos en el cuadro de diálogo Propiedades de evento. Para obtener más información, consulte "Edición de propiedades de evento" en la página 220.

1. Seleccione los eventos. Para obtener más información, consulte "Creación de selecciones y colocación del cursor" en la página 158.
2. En el menú Edición, seleccione Modificadores (o haga clic con el botón secundario en un evento y seleccione Modificadores en el menú contextual).
3. Seleccione el tipo de modificador que desee aplicar al evento:

Modificador	Descripción
Silencio	Esta opción excluye el evento seleccionado de la reproducción. Los eventos silenciados aparecen en color oscuro en la escala de tiempo para indicar que se encuentran silenciados. En el siguiente ejemplo, los eventos centrales están silenciados:
Bloqueo	Bloquea un evento para impedir que se mueva o se edite. Haga clic en el botón Bloquear de la barra de herramientas de edición para bloquear y desbloquear rápidamente un evento seleccionado en la escala de tiempo.
Bucle	Si activa el modificador Bucle en un evento permite arrastrar fuera el extremo derecho del evento y repetir el archivo una y otra vez en lugar de insertar silencio.
Invertir fase (solo audio)	Invierte la fase de los datos de sonido. Aunque la inversión de datos no provoca una diferencia audible en un único archivo, puede impedir cancelaciones de fases cuando se mezcla o se aplican crossfades a señales de audio.

Modificador	Descripción
Normalizar (solo audio)	Esta opción maximiza el volumen de un evento de audio sin saturación. Si desea volver a calcular el valor de normalización para el evento seleccionado, haga clic en el botón Recalcular en el cuadro de diálogo Propiedades de evento para determinar el valor de normalización para el evento seleccionado. Si recorta o extiende un evento normalizado, deseará volver a calcular la normalización para considerar los distintos niveles de audio que se pueden haber expuesto.
Mantener relación de aspecto (solo vídeo)	Impide la distorsión de la relación de aspecto (extensión de fotogramas de vídeo) cuando la relación longitud/anchura entre el tamaño de los medios de origen y el tamaño del fotograma del proyecto no es la misma.
Reducir parpadeo de entrelazado (solo vídeo)	Este modificador puede resultar útil en casos donde el material de origen no se ha originado como vídeo y contiene frecuencias temporales o de gran espacio. Cuando vea la salida renderizada (entrelazada) en vídeo de este tipo de medios, es posible que vea extremos parpadeantes si no se aplica este modificador. Habilite este modificador cuando utilice imágenes importadas que no se han creado con una cámara de vídeo (como fotografías) o cuando utilice medios generados o texto. Para obtener más información, consulte "Añadir archivos de medios generados a proyectos" en la página 388 y "Crear texto y títulos" en la página 393.

Modificador	Descripción
Re-muestrear (solo vídeo)	Seleccione un botón de opción para determinar cómo se re-muestrean los fotogramas de vídeo cuando la velocidad de los fotogramas de un archivo de medios es inferior a la velocidad de los fotogramas del proyecto. Esto puede ocurrir cuando el evento tiene una envolvente de velocidad o cuando la velocidad de fotogramas del medio original es diferente del ajuste Velocidad de fotogramas situado en la ficha Vídeo del cuadro de diálogo Propiedades del proyecto. Con la opción de re-muestreo, los fotogramas intermedios se interpolan desde los fotogramas de origen, de forma muy parecida a un efecto de crossfade entre los fotogramas originales. Esto puede solucionar algunos problemas de entrelazado y otros problemas de salida inestable. ■ Re-muestreo inteligente El re-muestreo solo tiene lugar cuando la velocidad de fotogramas calculada de un evento no coincide con la velocidad de fotogramas del proyecto y la velocidad de fotogramas del proyecto es de 24 fotogramas o superior. La velocidad de fotogramas calculada tiene en cuenta todos los cambios realizados en la velocidad del evento con el envolvente de velocidad, la velocidad de reproducción y la de inframuestreo. ■ Forzar re-muestreo El evento siempre se re-muestrea, independientemente de la velocidad de fotogramas o de la velocidad de fotogramas de salida. ■ Deshabilitar re-muestreo No se ejecutará re-muestreo.

Corrientes de audio

Cuando añada un archivo de audio de corriente múltiple a un proyecto, puede elegir qué corriente desea utilizar en el evento.

1. Seleccione un evento de audio y elija Corriente en el menú Edición (o haga clic con el botón secundario en un evento y seleccione Corriente en el menú contextual). Se mostrará un submenú.
2. Seleccione un comando del submenú para especificar la corriente que desea utilizar.

Canales de audio

Vegas Pro le permite llevar a cabo la conversión de canales de audio de forma no destructiva. Es posible mezclar canales, convertir el sonido a mono, intercambiar canales en un archivo estéreo o seleccionar el canal que se desea usar en un archivo multicanal.

1. Elija un evento de audio y seleccione Canales en el menú Edición (o haga clic con el botón secundario en un evento y seleccione Canales en el menú contextual). Se mostrará un submenú.

2. Seleccione un comando en el submenú para especificar cómo desea tratar los canales del archivo.

   Para eventos que utilicen audio multicanal:

Elemento	Descripción
Canal x	Trata el evento como un archivo mono utilizando el audio del canal que se seleccione.
Canales x/y	Trata el evento como un archivo estéreo utilizando el audio de los canales que se seleccionen.

   Para eventos que utilicen audio estéreo:

Elemento	Descripción
Ambos	Trata el evento como un archivo estéreo normal.
Solo izquierdo	Crea un evento mono utilizando solo el canal izquierdo del archivo de medios.
Solo derecho	Crea un evento mono utilizando solo el canal derecho del archivo de medios.
Combinar	Crea un evento mono mezclando los canales del archivo de medios. Una vez mezclados los canales, la amplitud se divide por dos para impedir la saturación.
Intercambiar	Intercambia los canales derecho e izquierdo de un archivo estéreo.

Apertura de eventos en un editor de audio

La escala de tiempo Vegas Pro es un entorno de edición no destructivo, lo que significa que los archivos originales no sufrirán cambios, a pesar de las ediciones realizadas mediante el software. Las ediciones que modifiquen el archivo de medios de origen propiamente dicho (ediciones destructivas) pueden realizarse en una aplicación aparte como el software Sound Forge de Sony Creative Software Inc.

En el menú Herramientas, seleccione Audio y elija Abrir en [nombre de editor] en el submenú para iniciar la aplicación de edición de sonido y modificar el evento de audio seleccionado utilizando el editor especificado en la ficha Audio del cuadro de diálogo Preferencias.

1. Seleccione el evento que desee editar.

   Puede seleccionar varios eventos para abrir cada uno de ellos en una ventana separada en el editor de sonido.

2. En el menú Herramientas, seleccione Audio y, a continuación, elija Abrir en [nombre de editor]. La aplicación de edición se abrirá con los medios del evento.

3. Edite y guarde el archivo.

   Una vez que haya editado y guardado el archivo, Vegas Pro detectará el archivo actualizado y actualizará el evento en el proyecto automáticamente. No obstante, si cambia el nombre o la ubicación del archivo de medios (utilizando Guardar como), deberá importar al proyecto el archivo editado (nuevo). Para obtener más información, consulte "Adición de archivos de medios a un proyecto" en la página 104.

 Notas:

- Los eventos de audio de proyectos anidados no pueden editarse en un editor de sonidos. Para obtener más información, consulte "Anidamiento de proyectos" en la página 75.
- Cuando se instala Vegas Pro por primera vez, este busca el software Sony Sound Forge. Si se detecta el software, se asigna automáticamente como el editor de sonido. No obstante, si no dispone del software Sound Forge, puede especificar la ubicación de su editor de audio preferido en la ficha Audio del cuadro de diálogo Preferencias.

 También se puede editar un archivo situado en la ventana de la recortadora haciendo clic derecho en la ventana de la recortadora y seleccionando Abrir en editor de audio en el menú contextual.

Apertura de una copia de un evento en un editor de audio

La escala de tiempo Vegas Pro es un entorno de edición no destructivo, lo que significa que los archivos originales no sufrirán cambios, a pesar de las ediciones realizadas mediante el software. Las ediciones que modifiquen el archivo de medios de origen propiamente dicho (ediciones destructivas) pueden realizarse en una aplicación aparte como el software Sound Forge de Sony Creative Software Inc.

En el menú Herramientas, seleccione Audio y, a continuación, seleccione Abrir en [nombre de editor] en el submenú para iniciar la aplicación de edición de sonido y modificar la copia del evento de audio seleccionado mediante el editor especificado en la ficha Audio del cuadro de diálogo Preferencias. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha Audio" en la página 732.

1. Seleccione el evento que desee editar.

   Puede seleccionar varios eventos para abrir cada uno de ellos en una ventana separada en el editor de sonido.

2. En el menú Herramientas, seleccione Audio y, a continuación, seleccione Abrir en [nombre de editor]. La aplicación de edición se abre con una copia de los medios del evento.

3. Edite y guarde el archivo.

   Tras editar el archivo de sonido y guardarlo, el nuevo archivo se establece como la toma activa para el evento. El nuevo archivo se añade a la ventana de medios de proyecto con un nombre de toma adjunto al nombre del archivo original. Para obtener más información, consulte "Uso de tomas como versiones alternativas de eventos" en la página 209.

Notas:

- Los eventos de audio de proyectos anidados no pueden editarse en un editor de sonidos.
- Cuando se instala Vegas Pro por primera vez, este busca el software Sony Sound Forge. Si se detecta el software, se asigna automáticamente como el editor de sonido. No obstante, si no dispone del software Sound Forge, puede especificar la ubicación de su editor de audio preferido en la ficha Audio del cuadro de diálogo Preferencias.

Edición de propiedades de evento

Haga clic con el botón secundario en un evento y seleccione Propiedades en el menú contextual para usar el cuadro de diálogo Propiedades de evento para modificar un evento.

Edición del nombre de una toma activa

Si ha grabado varias tomas, puede editar sus nombres en el cuadro de diálogo Propiedades de evento.

1. Haga clic con el botón secundario en el evento y seleccione Propiedades en el menú contextual.
2. En la ficha Evento de audio, introduzca o edite el nombre de la toma en el cuadro Nombre de toma activa.
3. Haga clic en Aceptar.

Cambio de modificadores de eventos

1. Haga clic con el botón secundario en el evento y seleccione Propiedades en el menú contextual.
2. En la ficha Evento de audio o vídeo, seleccione los modificadores que desee usar.

   Para obtener más información, consulte "Aplicación de modificadores a eventos" en la página 214.
3. Haga clic en Aceptar.

Extensión en el tiempo o cambio del tono de un evento de audio



El valor Calidad de re-muestreo y extensión de la ficha Audio del cuadro de diálogo Propiedades del proyecto determina la calidad del procesamiento al extender eventos de audio en el tiempo. Para obtener más información, consulte "Configuración de propiedades de proyecto" en la página 57.

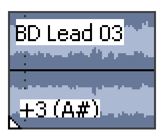
Edición desde la escala de tiempo

1. Seleccione un evento.

2. Use las teclas = y - del teclado (no del teclado numérico) para ajustar el tono:

Tecla	Resultado
=	Eleva el tono un semitono.
Ctrl+=	Eleva el tono una centésima.
Mayús+Tecla =	Eleva el tono una octava.
Ctrl+Mayús+Tecla =	Restablece el tono.
-	Baja el tono un semitono.
Ctrl+-	Baja el tono una centésima.
Mayús+Tecla -	Baja el tono una octava.
Ctrl+Mayús+Tecla -	Restablece el tono.

Si se selecciona Información de toma activa en el menú Ver, se muestra el cambio de tono del evento en la esquina inferior izquierda de este. Si los medios cuentan con una nota fundamental conocida, la nueva se muestra entre paréntesis.



Edición en el cuadro de diálogo Propiedades de evento

1. Haga clic con el botón secundario en el evento y seleccione Propiedades en el menú contextual.

2. En la ficha Evento de audio, seleccione un valor de la lista desplegable Método.

Opción	Descripción
Ninguna	Desactiva la extensión de tiempo y los cambios de tono.

Opción	Descripción
élastique	El método élastique utiliza tecnología de zplane.development y ofrece posibilidades de extensión de tiempo y cambio de tono mejorados en tiempo real. El método élastique también permite preservar y cambiar los formantes de un clip, que son las frecuencias de resonancia características de un sonido. a. Elija una opción de la lista desplegable Atributos de extensión con el fin de seleccionar el método de extensión que mejor se adapte a los medios: ◦ Pro: ofrece la extensión de mayor calidad pero requiere más empleo de RAM y potencia de CPU. ◦ Eficiente: utiliza menos recursos y produce también una gran calidad de extensión de tiempo para audio polifónico. ◦ Soloista (Monofónica) y Soloista (Habla): ofrecen buena calidad para audio monofónico afectando poco a los recursos del sistema. b. Especifique la duración de evento deseada en el cuadro Nueva duración. La duración original del evento se mostrará como referencia en el cuadro Duración original. c. Especifique el tono deseado (en semitonos) del cuadro Cambio de tono. Si desea cambiar la duración del evento sin cambiar el tono, escriba 0 en el cuadro. Si desea que el tono venga determinado por el nuevo tempo de evento, seleccione el cuadro Bloquear para extender. Por ejemplo, al duplicar el tempo de un evento, el tono se elevará una octava.

<table>
<tr><th>Opción</th><th>Descripción</th></tr>
<tr><td></td><td>d. Si el modo élastique Pro está seleccionado en la lista desplegable Atributos de extensión, podrá indicar un valor en el cuadro Cambio de formante para ajustar los formantes del evento.

Esta opción solo está disponible cuando está marcada la casilla de verificación Conservar formantes.

El cambio de formante se puede utilizar para intensificar el tono de una actuación vocal sin cambiarlo.

La cantidad del cambio de formante representa el número de semitonos necesarios para cambiar el timbre, además del desplazamiento requerido para compensar cualquier cambio de tono. Por ejemplo, una configuración de 0,000 aplica la corrección de formante sin ningún cambio adicional, mientras una configuración de -7,000 aplicará una corrección de formante e intensificará un sonido en 7 semitonos.</td></tr>
<tr><td>Clásico</td><td>Permite aplicar una extensión de tiempo al audio especificando su nueva duración.

Se puede especificar la cantidad de cambio de tono o bloquear el tono para aplicar una extensión de tiempo.

a. Especifique la duración de evento deseada en el cuadro Nueva duración.

b. Especifique el tono deseado (en semitonos) del cuadro Cambio de tono.

Si desea cambiar la duración del evento sin cambiar el tono, escriba 0 en el cuadro.

Si desea que el tono venga determinado por la cantidad de extensión de tiempo, seleccione el cuadro Bloquear para extender. Por ejemplo, al duplicar la duración de un evento, el tono se elevará una octava.

c. Seleccione un valor de la lista desplegable Atributos de extensión para especificar cómo quiere dividir y aplicar crossfades al archivo para evitar efectos no deseados. En función del material de origen, es posible que tenga que experimentar con diferentes tipos de crossfades.</td></tr>
</table>

Opción	Descripción
ACID	Si usa bucles procesados mediante ACID, puede aplicar una extensión de tiempo al audio especificando un tempo nuevo. Se puede especificar la cantidad de cambio de tono o bloquear el tono para aplicar una extensión de tiempo. a. Especifique la duración de evento deseada en el cuadro Nuevo tempo. b. Especifique el tono deseado (en semitonos) del cuadro Cambio de tono. Si desea cambiar la duración del evento sin cambiar el tono, escriba 0 en el cuadro. Si desea que el tono venga determinado por el nuevo tempo de evento, seleccione el cuadro Bloquear para extender. Por ejemplo, al duplicar el tempo de un evento, el tono se elevará una octava.

Cambio de la velocidad de reproducción o inframuestreo de un evento de vídeo

1. Haga clic con el botón secundario en el evento y seleccione Propiedades en el menú contextual.
2. En la ficha Evento de vídeo, ajuste los controles Velocidad de reproducción y Veloc. de inframuestreo.

Opción	Descripción
Velocidad de reproducción	Introduzca un valor en el cuadro para fijar la velocidad de reproducción. Por ejemplo, con un valor de 1 se reproducirá a velocidad normal, mientras que con 0,5, se reproducirá a mitad de la velocidad. Cada evento de vídeo del proyecto tiene una duración específica que no se cambia ajustando la velocidad de reproducción. Si disminuye la velocidad de un evento de vídeo de diez segundos en un 50 % solo se mostrarán cinco segundos de vídeo. Por el contrario, si la velocidad se aumenta en un 200 %, los diez segundos de vídeo se reproducirán en solo cinco segundos. Los cinco segundos restantes del evento se llenarán con una imagen congelada del último fotograma o con diez segundos adicionales de contenidos de vídeo del archivo de medios (si el archivo de origen es más largo que el evento).
Velocidad de inframuestreo	Introduzca un valor en el cuadro para simular una velocidad de fotograma más baja. Por ejemplo, si introduce 0,5 en el cuadro, el evento se reproducirá a la mitad de su velocidad de fotograma original y cada fotograma se reproducirá durante el doble de tiempo que en el archivo de medios original, creando así un efecto estroboscópico.

3. Haga clic en el botón Aceptar.

Edición de la información sobre el archivo de medios

1. Haga clic con el botón secundario en el evento y seleccione Propiedades en el menú contextual.
2. Haga clic en la ficha Medios.
3. Edite la configuración según sea necesario. Para obtener más información, consulte "Visualización o cambio de propiedades de archivos de medios" en la página 127.
4. Haga clic en el botón Aceptar.

Visualización de propiedades de archivos de medios

1. Haga clic con el botón secundario en el evento y seleccione Propiedades en el menú contextual.
2. Haga clic en la ficha General.

   La ficha General muestra información acerca del archivo de medios de origen, las corrientes, los metadatos y el plugin usado para leer el archivo.
3. Haga clic en el botón Aceptar.

Copia y pegado de atributos de evento

Copiar y pegar atributos de evento permite aplicar las propiedades de un evento a otros. Se copiarán los siguientes atributos:

- Modificadores de eventos
- Cambio de tono de evento de audio
- Velocidad de reproducción y de inframuestreo de evento de vídeo
- Efectos de evento de vídeo y fotogramas clave de efecto
- Configuración de panoramización/recorte de evento de vídeo
- Envolventes de velocidad de evento de vídeo

1. Seleccione el evento cuyos atributos desee copiar.
2. En el menú Edición, seleccione Copiar.
3. Seleccione el evento al que desee aplicar los atributos copiados.
4. En el menú Edición, seleccione Pegar atributos de evento.

Uso de la ventana Editar detalles

Seleccione Ver > Ventana > Editar detalles para cambiar la visualización de la ventana Editar detalles.

La ventana Editar detalles muestra una base de datos para todos los medios del proyecto. Muestra información sobre cómo se están utilizando los archivos en el proyecto y le permite modificar muchas de sus propiedades. Puede ordenar, agregar o cambiar información, así como reorganizar las columnas y editar los artículos del proyecto.

Esta ventana le proporciona un método alternativo de trabajo con eventos, listas de pistas de CD de audio, comandos, marcadores y regiones.

Visualización de Editar detalles

1. Seleccione Ver > Ventana > Editar detalles para mostrar la ventana Editar detalles.

2. En la lista desplegable Mostrar, seleccione la información de proyecto que desea ver.

Elemento	Descripción
Lista de pistas de CD de audio	Muestra la información de cada pista de CD y de cada marcador de índice que ha insertado en el proyecto. Utilice esta vista para organizar un CD por disco (libro rojo). Para obtener más información, consulte "Grabación de CD por disco (DAO o libro rojo)" en la página 593.
Comandos	Muestra la configuración de cada comando de metadatos que ha insertado en el proyecto Para obtener más información, consulte "Inserción de marcadores de comando" en la página 267.
eventos	Muestra la información de cada evento de la escala de tiempo.
Marcadores	Muestra la información de cada marcador que ha insertado en el proyecto. Para obtener más información, consulte "Inserción de marcadores" en la página 261.
Regiones	Muestra la información de cada región que ha insertado en el proyecto. Para obtener más información, consulte "Inserción de regiones" en la página 263.
Eventos seleccionados	Muestra la información de cada evento seleccionado en la escala de tiempo.

3. Use el encabezado de columna para organizar y clasificar la información de la ventana:
4. Arrastre los encabezados de columna para reorganizar el orden de las columnas.
5. Haga clic en un encabezado de columna para clasificar sus elementos en orden ascendente o en orden descendente.

 Las columnas basadas en tiempo (Inicio, Fin, Duración, Inicio de toma, Entrada de código de tiempo y Salida de código de tiempo) muestran el tiempo con el formato de regla del proyecto. Puede configurar este formato en la ficha Regla del cuadro de diálogo Propiedades del proyecto. Para obtener más información, consulte "Configuración de propiedades de proyecto" en la página 57.

6. Haga doble clic en una celda de la tabla para editarla o haga clic con el botón secundario para mostrar un menú contextual.

Personalización del aspecto de la ventana

1. Organice y clasifique la información de la ventana Editar detalles:
   - Arrastre los encabezados de columna para reorganizar el orden de las columnas.
   - Haga clic en un encabezado de columna para clasificar sus elementos en orden ascendente o en orden descendente.
   - Arrastre un encabezado fuera de la ventana Editar detalles para eliminarlo de la vista.

2. Indique un nombre en el cuadro Predeterminado y haga clic en el botón Guardar . Se guardará la vista actual (incluido el orden).

3. Para recuperar la vista más adelante, seleccione su nombre en la lista desplegable Predeterminado.

Eliminación del efecto de ojos rojos en imágenes fijas

Nos ha pasado a todos, tiene la imagen perfecta para la película pero alguien aparece con los ojos rojos. Estaría bien en una película épica de ciencia ficción, pero no en su película. No se preocupe. Con Vegas Pro, puede eliminar el efecto de ojos rojos y hacer que las personas vuelvan a parecer humanas.

1. Haga clic con el botón secundario en una imagen fija de la escala de tiempo (o de la ventana de medios de proyecto) y seleccione Reducción de ojos rojos en el menú contextual.

2. Haga clic en el centro del ojo rojo y arrastre para crear una selección alrededor de la parte roja.

   Haga clic en los botones o para cambiar el grado de ampliación de la imagen, o gire la rueda del ratón hacia delante o hacia atrás con idea de aplicar zoom alrededor de la posición del cursor.

3. Arrastre para situar el cuadro de selección sobre la parte del ojo que desee corregir.

   Arrastre los bordes del cuadro de selección para ajustar su tamaño. Vegas Pro ajusta automáticamente la parte de la imagen en el cuadro de selección para eliminar el efecto de ojos rojos.

   
   Haga clic con el botón secundario en un cuadro de selección y elija Eliminar en el menú contextual para eliminarlo.

4. Vuelva a ajustar el cuadro de selección según sus preferencias y repita este procedimiento en todos los efectos de ojos rojos que aparezcan en la imagen.

   
   Si una imagen se utiliza varias veces en el proyecto, al realizar la acción de eliminación de ojos rojos una vez afectará a todas las apariciones de la imagen.

Operaciones de edición: deshacer y rehacer

Con las acciones de deshacer y rehacer dispondrá de la libertad necesaria para experimentar con el proyecto. Realice las ediciones que desee hasta quedar totalmente satisfecho con el resultado. Si cambia de opinión, siempre puede deshacer los cambios. Y, si vuelve a cambiar de opinión, puede rehacer las ediciones deshechas (¡uf!).

Por ejemplo, si elimina una pista sin querer, simplemente seleccione Deshacer para restaurarla.


Podrá deshacer cuantas acciones sean necesarias; de esta forma, podrá restablecer el proyecto a cualquier estado desde que ejecutó el comando Guardar por última vez.

Cómo deshacer la última acción realizada

En el menú Edición, seleccione Deshacer o haga clic en el botón Deshacer.

Cómo deshacer una serie de acciones

1. Haga clic en la flecha situada junto al botón Deshacer. De este modo, aparecerá una lista de las acciones más recientes que se pueden deshacer.
2. Seleccione la acción que desee deshacer. Utilice la barra de desplazamiento para avanzar por la lista en caso de que esta no muestre la acción. La acción seleccionada y todas las acciones por encima de ella se invertirán.

Inversión de la última acción deshecha

En el menú Edición, seleccione Rehacer o haga clic en el botón Rehacer.


Si más adelante decide que hubiera sido mejor no invertir una acción deshecha, haga clic en el botón Deshacer.

Inversión de una serie de acciones deshechas


Si se invierte una acción de deshacer, también lo harán todas las acciones de deshacer que haya por encima de ella en la lista.

1. Haga clic en la flecha situada junto al botón Rehacer. De este modo, aparecerá una lista de las acciones más recientes que se pueden rehacer.
2. Seleccione la acción que desee rehacer. Utilice la barra de desplazamiento para avanzar por la lista en caso de que esta no muestre la acción. La acción seleccionada y todas las acciones por encima de ella se reharán.

Cómo deshacer todas las ediciones

En el menú Edición, seleccione Deshacer todo para invertir todas las ediciones del historial del comando Deshacer.

Puede ver el historial de ediciones si hace clic en la flecha situada junto al botón Deshacer.

Borrado del historial de edición

En el menú Edición, seleccione Borrar historial de edición para borrar todas las entradas de la lista de historial de los comandos Deshacer y Rehacer relativas al proyecto actual.

El historial de edición también se borrará cuando se cierre el proyecto.


Una vez que haya borrado el historial, no podrá deshacer ni rehacer ningún cambio anterior.

Regenerar picos de audio

En el menú Ver, seleccione Regenerar picos de audio para regenerar archivos pico (.sfk) para todos los eventos del proyecto.

Zoom y ampliación

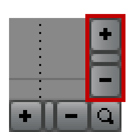
Utilice los controles situados en la esquina inferior derecha de la escala de tiempo para cambiar el nivel de ampliación del proyecto.

 Sugerencias:

- Al hacer doble clic en el botón Herramienta de zoom situado en la esquina de la escala de tiempo, se ajusta la ampliación horizontal y vertical de forma que se muestra lo máximo posible del proyecto.
- Gire la rueda del ratón hacia delante o atrás para aplicar el zoom de forma más rápida.

Acercar el zoom a la altura de pista

- Haga clic en el botón Acercar zoom a altura de pista para aumentar el nivel de zoom de altura de pista y mostrar más detalles del evento.
- Haga clic en el botón Alejar zoom de altura de pista para reducir el nivel de zoom de altura de pista y mostrar más pistas.
- Haga clic en el área entre los botones y arrástrela para aumentar o reducir el nivel de zoom de altura de pista.

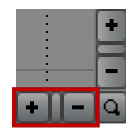


 Presione Ctrl+Mayús+Flecha arriba/abajo para aumentar o reducir la altura de todas las pistas.

Acercar el zoom a un evento

- Haga clic en el botón Acercar zoom a escala para aumentar el nivel de zoom horizontal y, así, mostrar más detalles del evento.
- Haga clic en el botón Alejar zoom de escala para reducir el nivel de zoom horizontal y, así, mostrar una porción mayor de la escala de tiempo.

- Haga clic en el área entre los botones y arrástrela para acercar o alejar el zoom en la escala de tiempo.

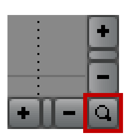


 También puede utilizar las teclas Flecha arriba/abajo para hacer zoom:

  - Presione las teclas Flecha arriba/abajo para acercar el zoom horizontalmente en incrementos pequeños.
  - Presione Ctrl+Flecha arriba/abajo para acercar el zoom en incrementos grandes. Si existe una selección de tiempo, Ctrl+Flecha arriba/abajo dirigirá el zoom a la selección.

Acercar el zoom a una selección

Haga clic en el botón Herramienta de zoom ubicado en la esquina de la escala de tiempo para cambiar temporalmente el cursor a la herramienta de zoom. Seleccione el área de la escala de tiempo que quiera ampliar y el cursor volverá a convertirse en la herramienta que estaba activa previamente.



 Presione Ctrl+Flecha arriba/abajo para dirigir el zoom a la selección.

Capítulo 7

Edición multicámara

Vegas® Pro hace que sea más sencillo trabajar con vídeo desde varias cámaras en la escala de tiempo. Puede capturar y editar imágenes de vídeo para una sola escena desde varias cámaras o para una escena tomada en varias ocasiones desde una sola cámara. Normalmente, el trabajo multicámara se ejecuta en cinco pasos.

Filmación de vídeo multicámara

Al filmar vídeo multicámara, hay algunos componentes clave que considerar antes de comenzar:

- Si fuera posible, utilice la misma marca y modelo de cámara y los mismos ajustes. De lo contrario, es posible que necesite hacer correcciones de color importantes para que la apariencia de las cámaras coincida.
- Si fuera posible, proporcione un único origen de código de tiempo a todas las cámaras.

  Con el código de tiempo sincronizado, Vegas Pro puede diseñar medios multicámara en sincronización perfecta. De lo contrario, necesitará ajustar manualmente la alineación entre clips. Para obtener más información, consulte "Sincronización de vídeos en proyectos multicámara" en la página 234.

  El código de tiempo sin sincronizar entre dos cámaras (incluso del mismo tipo) difiere en un segundo por hora. De igual forma, los sellos de fecha/hora también se distancian y solo pueden usarse para un diseño aproximado. Si solo necesita dos cámaras en la captura, tenga en cuenta que algunas cámaras Sony (p.ej., el modelo HVR-V1) pueden sincronizar código de tiempo (usando una función denominada “TC Link”) sobre iEEE-1394.

- Defina la fecha y la hora en cada cámara. Cuanto más próximos estén, mejor será el diseño aproximado. Incluso si está usando un origen de código de tiempo master, debería definir la fecha/hora como medida de seguridad.
- Antes o después de cada escena, grabe un punto de sincronización. Es preferible usar una claqueta de vídeo para esta acción, aunque también puede usar una palmada visible y sonora. También puede utilizar un flash de una cámara fija, pero debe desactivar cualquier efecto reducción de ojos rojos ya que se producirían varios flashes. Un flash de cámara rápido combinado con una velocidad de obturador rápida también puede causar problemas.

  Independientemente del método de sincronización que elija, debe estar visible para todas las cámaras.

- Si olvida grabar un punto de sincronización, tendrá que alinear los clips usando otro punto de referencia, como algo fijo en el audio o vídeo. Tenga en cuenta que en tomas distantes, el audio capturado por el micrófono de la cámara se retrasará en el vídeo (1 fotograma por cada 11,5 metros).

- Al menos una de las cámaras debería grabar el audio que va a usar para la edición final. Por otra parte, si está usando un sonido de sistema dual, puede grabar el audio en otro dispositivo. Si está filmando una actuación musical, es posible que esté usando la pista de audio grabada en un estudio. Si graba audio en varias cámaras, podrá cambiar entre ellas durante el vídeo si así lo desea.

Captura de vídeo multicámara

Puede utilizar la aplicación Sony Video Capture que se incluye con Vegas Pro para capturar grabaciones desde las cámaras en su metraje multicámara tal y como suele hacerlo.

Sin embargo, a la hora de capturar vídeo multicámara, es muy importante dar un nombre exclusivo a cada cinta (o disco), ya que Vegas Pro utilizará esta información para crear una pista para cada cámara. Antes de comenzar el proceso de captura, active la detección de escenas en la aplicación de captura para que cada segmento se capture como un clip independiente. Para obtener más información, consulte "Captura de vídeo" en la página 140.

Sincronización de vídeos en proyectos multicámara

Para poder editar de manera eficaz el metraje multicámara en Vegas Pro, debe tener los clips de vídeo sincronizados. El mejor lugar para esto es la escala de tiempo, usando las mismas herramientas de edición de Vegas Pro que emplearía para cualquier proyecto de vídeo.

Diseño de clips usando código de tiempo o indicadores de fecha/hora

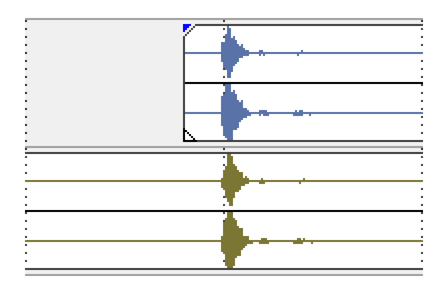
1. Inicie un nuevo proyecto o abra uno existente al que desee agregar el vídeo multicámara.
2. En el menú Opciones, seleccione Cuantizar a fotogramas si no se ha seleccionado aún. Para obtener más información, consulte "Cuantizar a fotogramas" en la página 170.
3. En el menú Opciones, seleccione Ignorar agrupación de eventos para desactivar la opción.
4. Seleccione los clips en la ventana Medios de proyecto.
5. Añada los clips a la escala de tiempo:
   - En el caso de los clips con código de tiempo sincronizado, seleccione Multicámara en el menú Herramientas y después Diseñar pistas usando código de tiempo del medio en el submenú.
   - En el caso de los clips sin código de tiempo sincronizado, seleccione Multicámara en el menú Herramientas y después Diseñar pistas usando indicador de fecha/hora del medio en el submenú.

El resultado es un par de pistas para cada cámara, con eventos alineados basados en el código de tiempo o el indicador de fecha/hora de cada clip. Si las escenas se han capturado con el código de tiempo sincronizado, los clips deberían estar perfectamente alineados. De lo contrario, necesitará ajustar la alineación para sincronizar los clips. El objetivo es alinear los clips a tiempo de manera que los puntos de sincronización que haya grabado se produzcan en la misma posición de la escala de tiempo para todos los clips.

Ajustar la alineación usando formas de onda de audio

Si ha usado una claqueta o una palmada en el punto de sincronización, podrá alinear los eventos en un fotograma usando las formas de onda de audio.

1. Utilice los controles de zoom en la esquina inferior derecha de la escala de tiempo para acercar en la forma de onda. Para obtener más información, consulte "Zoom y ampliación" en la página 231.
2. Arrastre un borde de la pista para que las pistas sean más altas y ver formas de onda grandes.
3. Utilice Mayús+Flecha arriba para aumentar las formas de onda si fuera necesario.
4. Haga clic en el evento y presione 1 o 3 en el teclado numérico para empujar el evento por fotogramas a la izquierda o derecha.

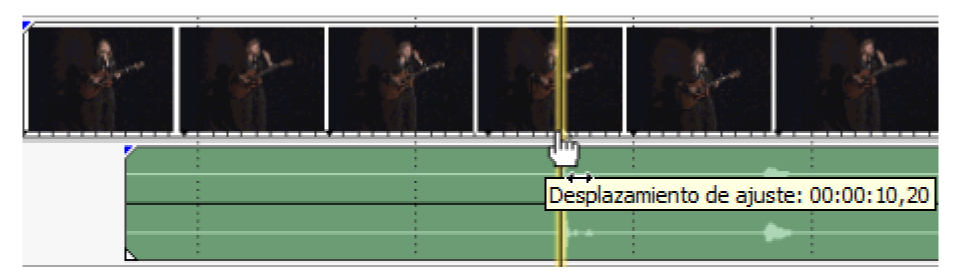


Ajustar la alineación usando vídeo

También puede alinear los eventos usando el vídeo.

Estos pasos exigen que se habilite el ajuste, de manera que si aún no lo ha hecho, actívelo haciendo clic en el botón Habilitar ajuste . Para obtener más información, consulte "Habilitar ajuste" en la página 166.

1. Pista de solo de vídeo.
2. Coloque el cursor en el punto de sincronización y arrastre el desplazamiento de ajuste del evento de manera que se ajuste al cursor.



3. Repita estos pasos para cada clip.
4. Arrastre el cursor a un punto de ajuste y ajuste los otros clips al cursor.

Creación de eventos multicámara

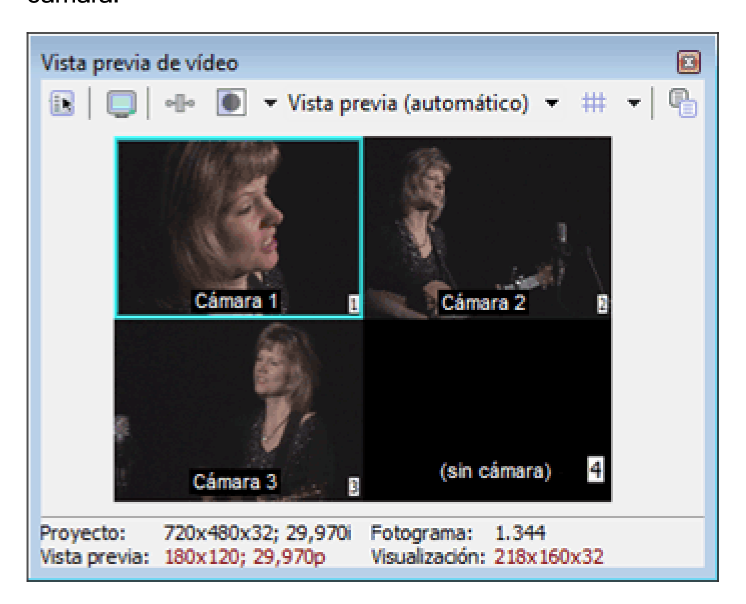
Vegas Pro usa tomas para la edición multicámara. Para obtener más información, consulte "Uso de tomas como versiones alternativas de eventos" en la página 209. Si bien la función de edición multicámara se puede usar con cualquier evento de vídeo multitoma, Vegas Pro facilita la creación de eventos multitoma para la edición multicámara.

1. Cuando Vegas Pro cree eventos multitoma desde las pistas de la cámara, el orden de las tomas coincidirá con el orden de las pistas. Por consiguiente, es recomendable reordenar primero las pistas si desea un orden concreto (fotos anchas, fotos medianas, tomas sin trípode).

2. Una vez todas las cámaras estén organizadas en pistas, sincronizadas y ordenadas a su gusto, seleccione las pistas a partir de las cuales desee crear una pista multicámara (o presione Ctrl+A para seleccionar todas las pistas). Para obtener más información sobre la sincronización de vídeo, consulte "Sincronización de vídeos en proyectos multicámara" en la página 234.

3. En el menú Herramientas, seleccione primero Multicámara y después Crear pista multicámara en el submenú. Vegas Pro genera un conjunto de pistas que contienen una serie de eventos, con tomas que representan cada una de las cámaras.

   Se crea un nuevo evento para cada vez que se ha activado y se ha detenido una cámara, así como tomas "(sin cámara)" para los eventos de vídeo en los que no ha habido ninguna cámara.

    Si dispone de envolventes, efectos o movimiento aplicados a las pistas de cámara originales, se perderán al realizar esta operación.

4. Ya estará listo para empezar a editar el vídeo multicámara. Para obtener más información, consulte "Edición de vídeo multicámara" en la página 237.

Edición de vídeo multicámara

Una vez haya sincronizado los eventos multitoma, puede utilizar el modo de edición multicámara para seleccionar tomas y cambiar entre las cámaras. Esto se puede hacer mientras que Vegas Pro esté en pausa para cortes en puntos determinados (como algunos códigos de tiempo y marcadores de golpe) o también se puede hacer durante la reproducción. La reproducción prosigue incluso cuando se selecciona una toma.



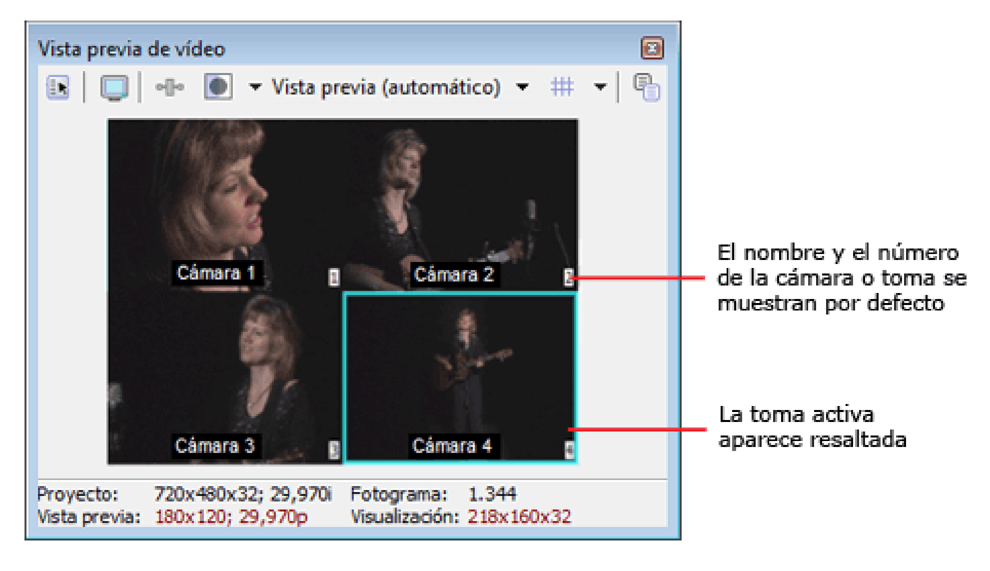
Cuando el modo de edición multicámara esté activado, los envolventes de vídeo, los efectos y el movimiento se omiten en la ventana Vista previa de vídeo para conservar la velocidad de fotogramas de la reproducción.

Activación del modo de edición multicámara

A fin de editar vídeo multicámara en Vegas Pro, debe habilitar el modo de edición multicámara. En el menú Herramientas, seleccione Multicámara y elija Habilitar edición multicámara en el submenú.

Vista previa de varias tomas

En este modo, la ventana de vista previa de vídeo pasa a modo multicámara, con una vista de mosaico multicámara que muestra el contenido de todas las tomas de forma simultánea. La toma activa aparece resaltada con un borde coloreado.



Notas:

- Vegas Pro puede obtener una vista previa de varias tomas al mismo tiempo en el modo multicámara, pero el rendimiento del ordenador condicionará la velocidad de fotogramas de la reproducción.

- Si dispone de varias pistas de vídeo y/o eventos de vídeo solapados, el evento multitoma superior se mostrará en la ventana de vista previa de vídeo. Se ignorarán los eventos de una sola toma, como las superposiciones de título. En los casos en los que existen varias pistas de vídeo, el evento superior es el de la pista superior. En los casos en los que existen eventos solapados en una misma pista, el evento superior es el situado a la derecha.

Activación y desactivación de la visualización de la información sobre el nombre y el número de cámaras/tomas en la ventana de vista previa de vídeo

La información sobre el nombre y el número de cámara y de toma se muestra por defecto en la ventana de vista previa de vídeo. Puede mostrar u ocultar la visualización de esta información en la ficha Vídeo de la ventana Preferencias. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha Vídeo" en la página 719.

 También puede mostrar u ocultar la visualización de los nombres de tomas de los eventos en la escala de tiempo. En el menú Ver, seleccione Información de toma activa.

1. En el menú Opciones, seleccione Preferencias y haga clic en la ficha Vídeo.
2. A fin de ocultar la visualización de la información sobre el nombre de toma, turn off display of take name information, quite la marca de la casilla Mostrar nombres de tomas. A fin de ocultar la visualización de la información sobre el número de toma, quite la marca de la casilla Mostrar números de tomas.

Ajuste del color del indicador de toma activa

Puede seleccionar el color que resalta la toma activa en la ventana de vista previa de vídeo.

1. En el menú Opciones, seleccione Preferencias y haga clic en la ficha Vídeo.
2. Haga clic en el muestrario de color Indicador de toma activa para acceder al selector de color, donde puede seleccionar cualquier color mediante los controles RVAA o MSLA. Haga clic en el botón para alternar entre los modos de color RGB y HSL, o haga clic en el icono del cuentagotas para tomar una muestra de color de la pantalla.

Vista previa del fotograma completo en un monitor externo

En el modo multicámara puede optar por obtener una vista previa del fotograma completo en un monitor externo, lo que permite ver el resultado final sin salir del modo multicámara.

En el menú Herramientas, seleccione Multicámara y, a continuación, seleccione Mostrar fotograma completo en monitor externo para activar o desactivar esta opción.

Selección de tomas

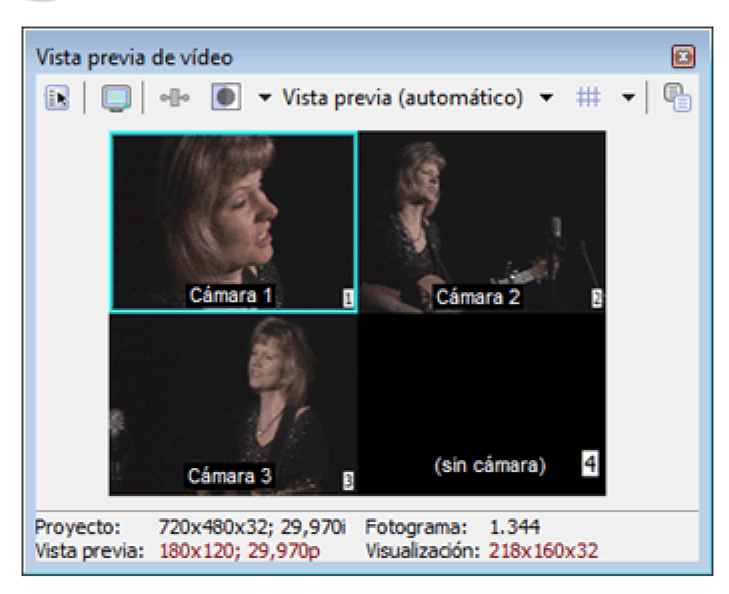
Existen varios métodos que puede usar para seleccionar tomas, como pulsar las teclas numéricas o hacer clic en las tomas en la ventana de vista previa de vídeo. Al seleccionar una toma, Vegas Pro cambia la toma activa por el evento multicámara.

Mantenga presionada la tecla Ctrl mientras selecciona la toma para crear un crossfade en lugar de un corte, con la alineación y la duración determinadas por la configuración Conversión de corte a solapamiento en la ficha Edición del cuadro de diálogo Preferencias. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha Edición" en la página 742.

En la ventana de vista previa de vídeo, los cambios de cámara se muestran como un indicador de toma activa que se mueve por las tomas. Cuando el modo multicámara esté desactivado, verá los cambios de cámara en la salida de vídeo.

Para cambiar las tomas, Vegas Pro divide el evento en el punto de llamada y cambia la toma activa.


No es posible seleccionar las tomas vacías [las marcadas como “(sin cámara)”].



Recorte de secciones

Puede cambiar la toma utilizada para una selección de tiempo completa. Cuando es posible, los eventos que utilizan la misma toma se fusionan. Si una toma no está disponible para una parte de la selección de tiempo, esos eventos no se modificarán.

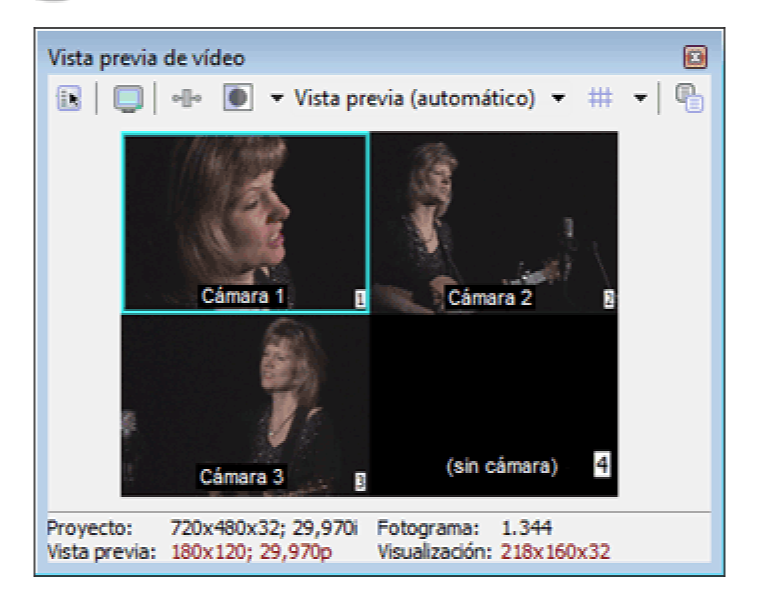
Existen varios métodos que puede usar para seleccionar tomas, como pulsar las teclas numéricas o hacer clic en las tomas en la ventana de vista previa de vídeo. Al seleccionar una toma, Vegas Pro cambia la toma activa por el evento multicámara.


Mantenga presionada la tecla Ctrl mientras selecciona la toma para crear un crossfade en lugar de un corte, con la alineación y la duración determinadas por la configuración Conversión de corte a solapamiento en la ficha Edición del cuadro de diálogo Preferencias. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha Edición" en la página 742.

En la ventana de vista previa de vídeo, los cambios de cámara se muestran como un indicador de toma activa que se mueve por las tomas. Cuando el modo multicámara esté desactivado, verá los cambios de cámara en la salida de vídeo.

Para cambiar las tomas, Vegas Pro divide el evento en el punto de llamada y cambia la toma activa.

No es posible seleccionar las tomas vacías [las marcadas como “(sin cámara)”].



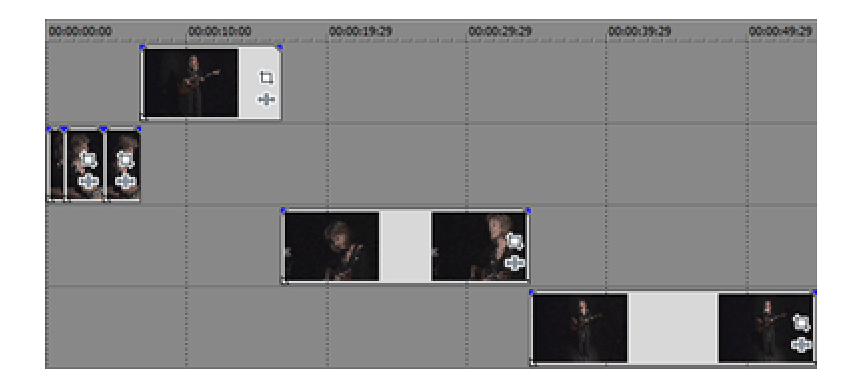
Expansión de una pista multicámara a varias pistas

Vegas Pro puede expandir una pista multicámara a varias pistas de diversos componentes.

1. Seleccione una pista multicámara en la lista de pistas.
2. En el menú Herramientas, seleccione Multicámara y, a continuación, elija Expandir a varias pistas en el submenú.
3. Se le pedirá que elija entre mantener las tomas no utilizadas como eventos silenciados y eliminarlas. Si mantiene las tomas no utilizadas como eventos silenciados, podrá recrear la pista multicámara posteriormente. Haga clic en Sí para mantener las tomas no utilizadas y en No para eliminarlas.



Pista multicámara expandida con tomas no utilizadas mantenidas como eventos silenciados.



Pista multicámara expandida con tomas no utilizadas eliminadas.

Restablecimiento de los cambios de cámara

Para restablecer un rango de tiempo a fin de usar una sola toma (por ejemplo, para rehacer la selección de tomas), seleccione un rango de eventos en la escala de tiempo y haga clic con el botón secundario en un evento. En el menú contextual, seleccione Toma y a continuación seleccione la toma que utilizará para todos los eventos seleccionados.

Desactivación del modo de edición multicámara

En el menú Herramientas, seleccione Multicámara y elija Habilitar edición multicámara en el submenú para desactivar el modo de edición multicámara una vez haya terminado el proceso de edición multicámara.

En el modo de edición normal, la salida solo muestra la toma activa de cada evento. Si es necesario, use las herramientas de edición tradicionales de Vegas Pro para perfeccionar la edición. Puede volver a habilitar el modo de edición multicámara y volver a seleccionar tomas en cualquier momento.

Capítulo 8

Edición 3D estereoscópica

Puede utilizar Vegas® Pro para editar proyectos 3D estereoscópicos (S3D) sin herramientas o dispositivos adicionales.

Editar un proyecto 3D estereoscópico es igual que editar un proyecto de Vegas Pro normal y requiere un ajuste mínimo del flujo de trabajo:

1. Empiece un nuevo proyecto y configure las propiedades del proyecto para elegir un modo 3D estereoscópico.
2. Configure la ventana Vista previa de vídeo y el monitor externo (opcional).
3. Añada medios a la escala de tiempo.
4. Sincronice y empareje los eventos en la escala de tiempo (cuando trabaje con corrientes de vídeo izquierda y derecha separadas) o configure las propiedades del medio 3D estereoscópico, si fuese necesario.
5. Alinee las vistas de ojo izquierdo y derecho y ajuste la profundidad de vídeo.
6. Renderice el proyecto.

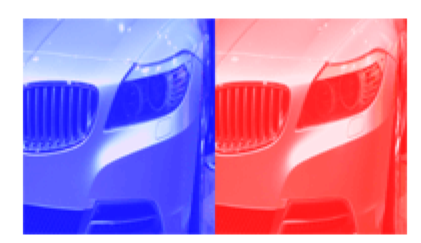
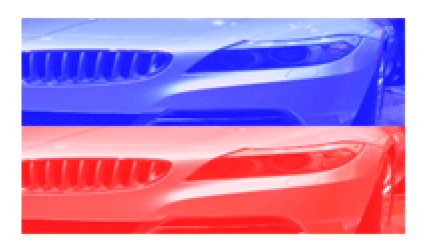
Configuración del proyecto 3D estereoscópico

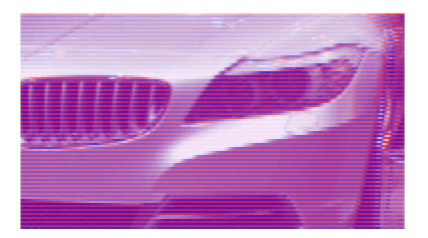
La ficha Vídeo del cuadro de diálogo Propiedades del proyecto permite configurar las opciones para trabajar con 3D.Para obtener más información, consulte "Configuración de propiedades de proyecto" en la página 57.

De forma predeterminada, el modo 3D estereoscópico , Intercambiar (izquierda)/(derecha) y Cancelación de Crosstalk del proyecto también se usarán cuando obtenga una vista previa y renderice el proyecto, pero puede anular la configuración del proyecto en caso necesario.

1. Desde el Menú Archivo, seleccione Propiedades Aparecerá el cuadro de diálogo Propiedades del proyecto.
2. Seleccione una opción de la lista desplegable Modo 3D estereoscópico.

Opción	Descripción
Desactivado	Seleccione esta opción para crear un proyecto en 2D.

Opción	Descripción
En paralelo (mitad)	Seleccione este ajuste cuando su proyecto vaya a contener vistas de ojo izquierdo y derecho en un único fotograma. Las vistas de ojo izquierdo y derecho se muestran como la mitad de la resolución horizontal disponible. En este ejemplo, la imagen del ojo izquierdo está teñida de azul, y la del ojo derecho de rojo: 
En paralelo (completo)	Seleccione este ajuste cuando su proyecto vaya a contener vistas de ojo izquierdo y derecho en un único fotograma. Las vistas de ojo izquierdo y derecho se muestran usando toda la resolución horizontal. En este ejemplo, la imagen del ojo izquierdo está teñida de azul, y la del ojo derecho de rojo: 
Arriba/abajo (mitad)	Seleccione este ajuste cuando su proyecto vaya a contener vistas de ojo izquierdo y derecho apiladas en un único fotograma. Las vistas de ojo izquierdo y derecho se muestran como la mitad de la resolución vertical disponible. En este ejemplo, la imagen del ojo izquierdo está teñida de azul, y la del ojo derecho de rojo: 

Opción	Descripción
Arriba/abajo (completo)	Seleccione este ajuste cuando su proyecto vaya a contener vistas de ojo izquierdo y derecho apiladas en un único fotograma. Las vistas de ojo izquierdo y derecho se muestran usando toda la resolución vertical. En este ejemplo, la imagen del ojo izquierdo está teñida de azul, y la del ojo derecho de rojo: 
Anaglífico (rojo/cian) Anaglífico (ámbar/azul) Anaglífico (verde/magenta)	Las vistas de ojo izquierdo y derecho utilizan filtros de colores para permitir que los cristales anaglíficos separen las vistas de ojo izquierdo y derecho. 
Alternancia de línea	Seleccione este ajuste cuando su proyecto se vaya a mostrar en un monitor 3D de línea alterna. Las vistas de ojo izquierdo y derecho se entrelazan usando la mitad de la resolución vertical disponible. En este ejemplo, la imagen del ojo izquierdo está teñida de azul, y la del ojo derecho de rojo: 

Opción	Descripción
Tablero cuadriculado	Seleccione este ajuste cuando su proyecto se vaya a mostrar en un monitor 3D basado en DLP. Las vistas de ojo izquierdo y derecho se ponen en mosaico usando la mitad de la resolución vertical y horizontal disponible. En este ejemplo, la imagen del ojo izquierdo está teñida de azul, y la del ojo derecho de rojo: 
Solo izquierdo Solo derecho	Seleccione el ajuste Solo izquierdo o Solo derecho para editar en un monitor de 2D o si desea crear archivos de salida separados para las salidas de ojo izquierdo y derecho. En este ejemplo, la imagen del ojo izquierdo está teñida de azul, y la del ojo derecho de rojo: 
Fusionar	Seleccione este ajuste para fusionar las vistas de ojo izquierdo y derecho. Este ajuste es útil cuando se ajustan eventos. 

Opción	Descripción
Diferencia	Seleccione este ajuste cuando realice ajustes verticales para minimizar la disparidad vertical.

3. Seleccione la casilla Intercambiar izquierdo/derecho si necesita cambiar las imágenes de ojo izquierdo y derecho. Este ajuste es útil si está usando una pantalla de línea alterna que muestra el ojo derecho encima, si utiliza cristales anaglíficos magenta/verdes, o para crear una vista 3D libre entre ojos.

4. Arrastre el control deslizante Crosstalk cancellation si experimenta el desbordamiento entre imágenes. Por ejemplo, si ve unas imágenes del ojo derecho en el ojo izquierdo, puede ajustar el control deslizante Crosstalk cancellation para compensar.

   Cuando el modo 3D estereoscópico del proyecto se establece en los modos En paralelo, Arriba/abajo, Alternancia de línea o Tablero cuadriculado, la cancelación de crosstalk solo está activa cuando la lista desplegable Calidad de renderización de máxima resolución Buena o La mejor. Al utilizar modos anaglíficos, Cancelación de Crosstalk está activa para cualquier nivel de calidad.

5. Marque la casilla de verificación Incluir cancelación en renderizaciones e imprimir en cinta si desea utilizar la opción Cancelación de Crosstalk en el resultado final renderizado. Quite la marca de esta casilla si desea utilizar Cancelación de Crosstalk solo para obtener vistas previas.

Configuración de la vista previa de 3D estereoscópica

Puede utilizar la ficha Vídeo del cuadro de diálogo Preferencias para escoger el formato 3D estereoscópico que se usara para visualizar el proyecto 3D en la ventana Vista previa de vídeo. Por ejemplo, puede escoger Anaglífico (rojo/cian) en la lista desplegable Modo 3D estereoscópico para previsualizar el proyecto con gafas 3D anaglíficas. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha Vídeo" en la página 719.

Si desea previsualizar el proyecto en un televisor o monitor en 3D, puede usar la ficha Vista previa del dispositivo en el cuadro de diálogo Preferencias para configurar la visualización 3D para previsualizar su proyecto.

- Si utiliza una tarjeta gráfica NVIDIA que admite tecnología de visión en 3D y un monitor de visión en 3D escoja el ajuste Tarjeta gráfica de Windows en la lista desplegable Dispositivo en la ficha Vista previa de dispositivo y escoja Izquierdo y derecho en la lista desplegable Modo 3D estereoscópico.
- Si utiliza una tarjeta gráfica NVIDIA que admite tecnología de visión en 3D y un HDTV con capacidad 3D escoja el ajuste Tarjeta gráfica de Windows en la lista desplegable Dispositivo en la ficha Vista previa de dispositivo y use la lista desplegable Modo 3D estereoscópico para seleccionar el método que utiliza su monitor para mostrar el contenido 3D estereoscópico; normalmente En paralelo (mitad) o Alternancia de línea. Asegúrese de establecer el modo 3D en el menú de configuración de su televisor y la ficha Vista previa de dispositivo de Vegas Pro.
- Si utiliza un televisor 3D conectado a su equipo mediante una conexión IEEE 1394 (FireWire), escoja el ajuste OHCI Compliant IEEE 1394/DV en la lista desplegable Dispositivo en la ficha Vista previa de dispositivo y use la lista desplegable Modo 3D estereoscópico para seleccionar el método que utiliza su televisor para mostrar el contenido 3D estereoscópico.

Durante la reproducción, seleccione el botón Vista previa en monitor externo en la ventana de Vista previa de vídeo para habilitar la visualización en 3D Puede desactivar la vista previa externa presionando Alt+Mayús+4 o haciendo clic en la pantalla secundaria y presionando Esc.

Para obtener más información acerca de la configuración de un hardware concreto, consulte "Preferencias: ficha Dispositivo de vista previa" en la página 722..

Sincronización de eventos 3D estereoscópicos

Al rodar material 3D estereoscópico utilizando dos cámaras, es importante grabar un evento de sincronización. Algunos usuarios dan una palmada o chasquean los dedos delante de las cámaras, y otros utilizan un flash de una cámara fija, un mando a distancia para el adiestramiento de animales o una claqueta profesional.

Sugerencias:

- Si trabaja con archivos 3D de canal múltiple o que contengan dos imágenes en cada fotograma, no necesitará alinear los eventos. Al añadir medios de canal múltiple al proyecto 3D estereoscópico, la primera corriente se utilizará y emparejará con la siguiente.

  Si necesita cambiar el modo de un archivo de medios o intercambiar las imágenes izquierda y derecha, puede utilizar la ficha Medios del cuadro de diálogo Propiedades de medio.Para obtener más información, consulte "Visualización o cambio de propiedades de archivos de medios" en la página 127.

- Si tiene dos archivos con un código de tiempo sincronizado (como una grabación en una cámara 3D que cree clips separados para el ojo izquierdo y el derecho) no necesita alinear el audio y el vídeo. Solo tiene que seleccionar los clips en la ventana de medios del proyecto y elegir Emparejar como subclip de 3D estereoscópicos en el menú contextual. Para obtener más información, consulte "Emparejamiento de dos archivos de medios como un subclip 3D estereoscópico" en la página 100.

  El primer flujo se usará y se emparejará con el siguiente flujo. Si necesita cambiar el modo de un archivo de medios o intercambiar las imágenes izquierda y derecha, puede utilizar la ficha Medios del cuadro de diálogo Propiedades de medio.

- Si desea añadir profundidad 3D estereoscópica a las pistas mediante composición 3D puede utilizar los controles Cámara 3D estereoscópica del cuadro de diálogo Movimiento de pista. Para obtener más información, consulte "Composición 3D" en la página 464.

Formatos de canal múltiple admitidos:

- Archivos AVI de dos canales y QuickTime
- Archivos 3D AVC creados con cámaras 3D Bloggie HD
- Imágenes fijas 3D MPO (objetos de imágenes múltiples) 3D
- CineForm Neo3D 5.1 o posterior (es necesario un producto CineForm o el reproductor gratuito Neo Player para leer archivos CineForm Neo3D)
- Dos archivos independientes con nombres terminados en _L y _R. Cuando el archivo izquierdo se añade al proyecto, Vegas Pro añade también de forma automática el archivo derecho y crea un subclip 3D estereoscópico.
- Dos archivos independientes con metadatos de emparejamiento desde la cámara Sony PMW-TD300
- Dos archivos independientes de la cámara Sony PMW-F3 con un vínculo 3D
- Dos archivos separados emparejados como se describe en este tema

1. Añada el medio a la escala de tiempo con el modo Añadir a lo largo de las pistas para que el vídeo de los ojos izquierdo y derecho esté en pistas separadas. En el siguiente ejemplo, la pista del ojo izquierdo está por encima de la del ojo derecho.

2. Utilice uno de los métodos siguientes para alinear el audio y el vídeo de forma que la salida de vídeo quede sincronizada.

   - Si ha usado una claqueta o una palmada en el punto de sincronización, podrá alinear los eventos en un fotograma usando las formas de onda de audio:

     a. Alinee de forma aproximada las ondas de onda de audio arrastrando los eventos a la escala de tiempo.

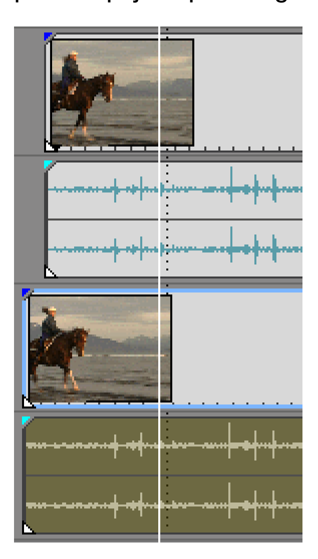
     b. Utilice los controles de zoom en la esquina inferior derecha de la escala de tiempo para acercar en la forma de onda. Para obtener más información, consulte "Zoom y ampliación" en la página 231.

     c. Verifique que Cuantizar a fotogramas esté habilitado, ya que desea que los fotogramas de vídeo estén alineados aunque el audio esté ligeramente desalineado.

     d. Arrastre un borde de la pista para que las pistas sean más altas y ver formas de onda grandes.

     e. Utilice Mayús+Flecha arriba para aumentar las formas de onda si fuera necesario.

     f. Haga clic en el evento que desee mover y presione 1 o 3 en el teclado numérico para empujarlo por fotogramas a la izquierda o derecha.

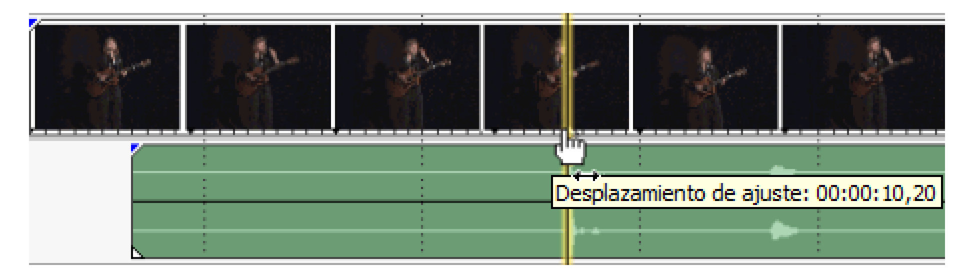


   - Sincronización de un evento de vídeo:

     Estos pasos exigen que se habilite el ajuste, de manera que si aún no lo ha hecho, actívelo haciendo clic en el botón Habilitar ajuste .Para obtener más información, consulte "Habilitar ajuste" en la página 166.

a. Pista de solo de vídeo.

b. Coloque el cursor en el punto de sincronización y arrastre el desplazamiento de ajuste del evento de manera que se ajuste al cursor.



c. Repita los pasos a y b para cada clip.

d. Arrastre el cursor a un punto de ajuste y ajuste los otros clips al cursor.

Si las cámaras no estaban sincronizadas (filmando con la misma cadencia), es posible que una vaya hasta medio fotograma por delante de la otra. A no ser que la escena tenga muchos movimientos rápidos, este fenómeno es aceptable. Simplemente, asegúrese de acercarlas lo máximo posible en la escala de tiempo.

3. Verificar alineación:

a. Arrastre el controlador deslizante Nivel de la pista superior para establecer su opacidad al 50 %.

b. Encuentre una parte del vídeo con buen movimiento y compruebe que el movimiento es el mismo en los dos clips y que un clip no precede al otro.

Si las cámaras no estaban sincronizadas (filmando con la misma cadencia), es posible que un clip vaya hasta medio fotograma por delante de la otra. A menos que su escena tenga movimiento rápido, esto es aceptable.

4. Seleccione ambos eventos de vídeo, haga clic con el botón secundario del ratón y seleccione Emparejar como subclip 3D estereoscópicos.

Se elimina un evento de vídeo de la escala de tiempo, la toma activa del evento se establece en el nuevo subclip de canal múltiple y se añade uno nuevo a la ventana Medios de proyecto. Si observa las propiedades del clip para el nuevo subclip, verá que el Modo 3D estereoscópico se ha establecido como Vincular con siguiente reproducción.

5. Elimine las pistas de audio y vídeo que creó en el paso 1.

Después de sincronizar los eventos, tendrá un subclip estereoscópico emparejado en la ventana Medios del proyecto. Puede arrastrar estos clips en la escala de tiempo como medios 3D estereoscópicos.

Sugerencias:

- También puede seleccionar pistas para emparejar subclips estereoscópicos. Seleccione ambas pistas, haga clic con el botón secundario del ratón en una de ellas y seleccione Vincular como subclips estereoscópicos de 3D. Los eventos solapados en las pistas se emparejan como subclips estereoscópicos. Si queda una pista vacía, se elimina.
- Si su equipo de cámara utilizaba espejos o cámaras invertidas para generar imágenes invertidas o rotadas que no se corrigieron en la cámara, puede corregir el clip con el plugin Ajuste 3D estereoscópico. Para obtener más información, consulte "Alineación de las vistas de ojo izquierdo y derecho y ajuste de la profundidad" en la página 252.

Alineación de las vistas de ojo izquierdo y derecho y ajuste de la profundidad

Es muy importante que el vídeo 3D estereoscópico presente diferencias entre las vistas solo en desplazamiento horizontal. Cualquier desalineación vertical o rotativa desvirtuará la experiencia visual e, incluso, causará molestias al espectador. Asimismo, es importante limitar la cantidad y la dirección del desplazamiento horizontal para crear una profundidad cómoda.

Por ejemplo, al rodar con cámaras de ejes paralelos, toda la acción suele desarrollarse delante de la pantalla y es necesario utilizar traslado de imagen horizontal para empujar la mayor parte detrás de la pantalla.

Utilice los cristales 3D combinados con la vista del resultado sin los cristales para crear buena alineación y configuración de profundidad. Lo habitual es que se quiera que toda la acción se produzca tras del plano de pantalla y que solo se cruce el plano de pantalla para efectos especiales o dramáticos. Sin embargo, asegúrese de no crear nunca divergencia, donde la imagen del ojo izquierdo aparecería más de 2,5 pulgadas a la izquierda de la imagen del ojo derecho en la pantalla más grande en la que se vaya a mostrar la película.

Por ejemplo, si la pantalla más grande que se vaya a utilizar es 16:9 con una diagonal de 106 pulgadas, la anchura será del 87 % de la diagonal, es decir, unas 92 pulgadas. Con un contenido de 1920x1080, 2,5 pulgadas son solo 52 píxeles, por lo que debe asegurarse de que los objetos distantes nunca estén a más de 52 píxeles de distancia.

Puede utilizar el plugin de ajuste 3D estereoscópico para ajustar el desplazamiento horizontal y el vertical, la piedra angular y la rotación. Este plugin puede aplicarse en el nivel del medio, del evento, de la pista o de la salida de vídeo. Para obtener más información, consulte "Adición de efectos de vídeo" en la página 376.

Puede utilizar los controles de plugin de la siguiente forma:

Elemento	Descripción
Desplazamiento horizontal	Arrastre el control deslizante para ajustar la alineación horizontal de las vistas de ojo izquierdo y derecho para fijar la posición de vídeo que se percibe en relación con la profundidad de la pantalla.

Elemento	Descripción
Desplazamiento vertical	Si las vistas de ojo izquierdo y derecho no están alineadas verticalmente, arrastre el control deslizante para corregir el desplazamiento.
Zoom	Si las vistas de ojo izquierdo y derecho no presentan el mismo zoom, arrastre el control deslizante para corregir el desplazamiento.
Piedra angular	Arrastre el control deslizante para corregir la piedra angular de la imagen. La piedra angular de la imagen se produce cuando las cámaras de ojo izquierdo y derecho no están paralelas.
Rotación	Arrastre el control deslizante para corregir la inclinación de la cámara en las vistas de ojo izquierdo y derecho.
Corrección automática	Haga clic aquí para analizar las vistas de ojo izquierdo y derecho y calcular automáticamente los valores de desplazamiento vertical, zoom, piedra angular y rotación.
Invertir horizontalmente	Seleccione un valor de la lista desplegable para invertir la imagen en cámaras invertidas.
Invertir verticalmente	Seleccione un valor de la lista desplegable para invertir la imagen en aparejos especulares o cámaras invertidas.
Recorte automático	Seleccione esta casilla de verificación si desea recortar automáticamente las vistas de ojo izquierdo y derecho durante el ajuste para evitar que se creen bordes negros como consecuencia de los ajustes del plugin.
Recortar	Cuando la casilla de verificación Recorte automático no está seleccionada, puede arrastrar este control deslizante para ajustar el recorte de la imagen.

Elemento	Descripción
Ventanas flotantes	Arrastre el control deslizante Izquierdo o Derecho para corregir las infracciones de extremo de la pantalla. Si su proyecto 3D estereoscópico contiene objetos que crucen el extremo de la pantalla y se muestren delante de la misma, los usuarios verás colas de profundidad conflictivas: El efecto 3D dice a los ojos de los usuarios que un objeto debe aparecer delante de la pantalla, pero el extremos de la pantalla contradice su profundidad. Por ejemplo, en el siguiente ejemplo, si arrastra el controlador deslizante Izquierdo se enmascarará el extremo izquierdo del fotograma para evitar que el kayak cruce el extremo de la pantalla. 

 Sugerencias:

- El ajuste de la profundidad 3D es un proceso complejo y escapa al alcance de este documento. Para obtener más información, consulte alguna referencia como, por ejemplo, *3D Movie Making: Stereoscopic Digital Cinema from Script to Screen*, de Bernard Mendiburu.
- Cuando trabaja en un proyecto 3D estereoscópico, se muestra una casilla de verificación separada en la ventana de Efectos de vídeo para el vídeo del ojo izquierdo y derecho: Stereoscopic 3D Adjust. Al limitar un efecto solo para el ojo izquierdo o derecho, puede utilizar varias instancias de un plugin con distintas configuraciones para cada ojo.

Renderización de un proyecto 3D estereoscópico

Al renderizar un proyecto, la opción Modo 3D estereoscópico de la ficha Vídeo en el cuadro de diálogo Propiedades del proyecto se utiliza de forma predeterminada.

Si desea utilizar un formato de renderización diferente (para obtener masters de ojo izquierdo y derecho separados, por ejemplo, o para crear varias versiones del proyecto), puede cambiar el modo de renderización.

 Formatos de renderización 3D admitidos:

- Vídeo en un formato compatible con fotogramas. Ajuste el modo 3D estereoscópico del proyecto en En paralelo (mitad), Arriba/abajo (mitad) o Alternancia de línea y renderice usando una plantilla de formato de archivo estándar.
- CineForm Neo3D (se necesita CineForm NeoHD, Neo4k o Neo3D 5.1 o posterior). Puede crear una plantilla de renderización personalizada QuickTime o AVI que utilice CineForm como formato de vídeo. Al renderizar con esta plantilla, se creará un archivo Neo3D que se puede utilizar con cualquier aplicación que admita el formato 3D estereoscópico de CineForm.
- Dos archivos separados. Puede crear dos plantillas personalizadas y utilizar la ficha Proyecto del cuadro de diálogo Configuración personalizada para establecer el Modo 3D estereoscópico en una plantilla para Solo izquierdo y en la otra para Solo derecho. A continuación, podrá renderizar los archivos por separado o utilizar Herramientas > Creación de secuencias de comandos > Renderización por lotes para renderizar los archivos de ojo izquierdo y derecho.
- Renderizar usando el plugin Sony AVC/MVC con una de las plantillas siguientes, crea dos archivos cuando se renderizar el vídeo 3D estereoscópico:
    - MVC 1280x720-60p, corriente de vídeo a 25 Mbps
    - MVC 1280x720-50p, corriente de vídeo a 25 Mbps
    - MVC 1920x1080-24p, corriente de vídeo a 25 Mbps

  La corriente base es un vídeo AVC 2D a resolución completa y la corriente dependiente es un vídeo MVC que contiene datos de vídeo para el otro ojo.
- Si se realiza una renderización mediante una plantilla Sony AVC/MVC con la siguiente configuración, se creará un único archivo AVC/H.264 con disposición de empaquetado de fotogramas SEI para indicar la reproducción en 3D estereoscópica:
    - Formato de vídeo: AVC
    - Modo 3D estereoscópico: En paralelo (mitad)

1. En el Menú Archivo, seleccione Renderizar como para acceder al cuadro de diálogo Renderizar como.
2. Utilice los controles de archivo de salida para escoger dónde desea guardar su archivo:
    a. El cuadro Carpeta muestra la ruta de la carpeta donde se guardará el archivo. Haga clic en la flecha abajo ▾ para escoger una carpeta utilizada recientemente, o haga clic en el botón Examinar para indicar una carpeta nueva.
    b. Escriba un nombre en el cuadro Nombre o haga clic en el botón Examinar y seleccione un archivo en la ventana examinar para reemplazar el archivo existente.

3. Use los controles de formato de salida para seleccionar el tipo de archivo que desee crear.

   El cuadro Formato de salida muestra los tipos de archivo y los formatos que puede usar para renderizar el archivo. Puede hacer doble clic en los encabezados (o hacer clic en los botones de flechas) para expandir o contraer las listas de plantillas disponibles.

4. Haga clic en el botón Personalizar plantilla para crear una nueva plantilla.

5. En el cuadro de diálogo Configuración personalizada, haga clic en la ficha Proyecto.

6. En la lista desplegable Modo 3D estereoscópico, seleccione el ajuste que quiera usar para renderizar el proyecto.

   Seleccione Utilizar configuración de proyecto si quiere usar la configuración de la ficha Vídeo en el cuadro de diálogo Propiedades del proyecto, o seleccionar otro modo si quiere anular la configuración del proyecto al renderizar.

    Cuando utilice la opción Herramientas > Grabar disco > Blu-ray Disc en un proyecto 3D estereoscópico, Vegas Pro creará un Blu-ray 3D™ Disc. Para obtener más información, consulte "Grabación de un Blu-ray Disc desde la escala de tiempo" en la página 599.

   Si su proyecto va destinado a la replicación profesional de Blu-ray 3D™ Disc, Vegas Pro puede preparar el contenido en formato Full HD por ojo renderizando dos archivos distintos (consulte Solo izquierda y Solo derecha a continuación) que se pueden leer con un codificador MVC como el Codificador 3D de dos canales y generado con una herramienta como Blu-print.

   Para obtener más información, consulte http://www.sonycreativesoftware.com/blurayencoding y http://www.sonycreativesoftware.com/bluprint.

Opción	Descripción
Utilizar configuración de proyecto	Utiliza la configuración de la ficha Vídeo en el cuadro de diálogo Propiedades del proyecto.

Opción	Descripción
En paralelo (mitad)	Seleccione este ajuste cuando su vídeo renderizado vaya a contener vistas de ojo izquierdo y derecho en un único fotograma. Las vistas de ojo izquierdo y derecho se muestran como la mitad de la resolución horizontal disponible. YouTube 3D YouTube 3D utiliza vídeo compatible con fotogramas, de modo que puede crear una plantilla personalizada de renderización usando un formato que sea compatible con YouTube, como XDCAM EX, Windows Media Video o MainConcept MPEG-2. Para la plantilla personalizada, establezca el modo 3D estereoscópico en En paralelo (mitad) y seleccione la casilla de verificación Intercambiar izquierda/derecha porque es el valor predeterminado de YouTube 3D para este diseño. Cuando cargue su vídeo a YouTube, añada yt3d:enable=LR como etiqueta para permitir la visualización en 3D Añada también yt3d:aspect=16:9 (o yt3d:aspect=4:3) para establecer la relación de aspecto de fotogramas de visualización.
En paralelo (completo)	Seleccione este ajuste cuando su vídeo renderizado vaya a contener vistas de ojo izquierdo y derecho en un único fotograma. Las vistas de ojo izquierdo y derecho se muestran usando toda la resolución horizontal.
Arriba/abajo (mitad)	Seleccione este ajuste cuando su vídeo renderizado vaya a contener vistas de ojo izquierdo y derecho apiladas en un único fotograma. Las vistas de ojo izquierdo y derecho se muestran como la mitad de la resolución vertical disponible.
Arriba/abajo (completo)	Seleccione este ajuste cuando su vídeo renderizado vaya a contener vistas de ojo izquierdo y derecho apiladas en un único fotograma. Las vistas de ojo izquierdo y derecho se muestran usando toda la resolución vertical.
Anaglífico (rojo/cian) Anaglífico (ámbar/azul) Anaglífico (verde/magenta)	Las vistas de ojo izquierdo y derecho utilizan filtros de colores para permitir que los cristales anaglíficos separen las vistas de ojo izquierdo y derecho.

Opción	Descripción
Alternancia de línea	Seleccione este ajuste cuando su vídeo renderizado se vaya a mostrar en un monitor 3D de línea alterna. Las vistas de ojo izquierdo y derecho se entrelazan usando la mitad de la resolución vertical disponible.
Tablero cuadriculado	Seleccione este ajuste cuando su vídeo renderizado se vaya a mostrar en un monitor 3D basado en DLP. Las vistas de ojo izquierdo y derecho se ponen en mosaico usando la mitad de la resolución vertical y horizontal disponible.
Solo izquierdo Solo derecho	Seleccione el ajuste Solo izquierdo o Solo derecho si desea crear renderizaciones separadas para las salidas de ojo izquierdo y derecho. Estas opciones son útiles cuando el formato de salida requiere archivos renderizados separados para los ojos izquierdo y derecho. Puede utilizar la secuencia de comandos de renderización por lotes para automatizar el proceso. Cree dos plantillas de renderización personalizadas: para una plantilla, establezca el modo 3D estereoscópico a Solo izquierdo y establezca el otro modo 3D estereoscópico de la plantilla en Solo derecho. Luego escoja Herramientas > Creación de secuencias de comandos > Renderización por lotes, seleccione su formato y marque la casilla de verificación de dos plantillas, establezca la carpeta de destino y el nombre de archivo y haga clic en Aceptar. Vegas Pro renderizará cada archivo con el nombre de la plantilla anexo al nombre del archivo.
Fusionar	Seleccione este ajuste para fusionar las vistas de ojo izquierdo y derecho. Este ajuste es útil cuando se ajustan eventos.
Diferencia	Seleccione este ajuste cuando realice ajustes verticales para minimizar la disparidad vertical.

7. Seleccione la casilla Intercambiar izquierdo/derecho si necesita cambiar las imágenes de ojo izquierdo y derecho. Este ajuste es útil si está usando una pantalla de línea alterna que muestra el ojo derecho encima, si utiliza cristales anaglíficos magenta/verdes, o para crear una vista 3D libre entre ojos.

8. Arrastre el control deslizante Crosstalk cancellation si experimenta el desbordamiento entre imágenes. Por ejemplo, si ve unas imágenes del ojo derecho en el ojo izquierdo, puede ajustar el control deslizante Crosstalk cancellation para compensar.

   Cuando el modo 3D estereoscópico del proyecto se establece en los modos En paralelo, Arriba/abajo, Alternancia de línea o Tablero cuadriculado, la cancelación de crosstalk solo está activa cuando la lista desplegable Calidad de renderización de máxima resolución se establece en Buena o La mejor. Al utilizar modos anaglíficos, Crosstalk cancellation está activa para cualquier nivel de calidad.

9. Guarde la plantilla para volverla a usar en el futuro:

a. Escriba un nombre en el cuadro Plantilla para identificar la plantilla de renderización.

b. Haga clic en el botón Guardar plantilla .

c. Haga clic en Aceptar para regresar al cuadro de diálogo Renderizar como.

10. Haga clic en Renderizar para renderizar el proyecto con la nueva plantilla.

Capítulo 9

Uso de marcadoresregiones y comandos

Los marcadores y las regiones sirven como puntos de referencia en la escala de tiempo de Vegas® Pro y ayudan a organizar los eventos en esta. Es posible utilizar marcadores para realizar anotaciones, insertar comandos de metadatos o marcar pistas y entradas de índice para un proyecto de CD por disco.

Inserción de marcadores

Haga clic en el botón Insertar marcador en la barra de herramientas de edición (o s eleccione Insertar > Marcador) para añadir un marcador en la posición del cursor. Los marcadores se pueden utilizar para indicar los puntos más interesantes o para crear notas en el proyecto.

Si decide guardar marcadores en el archivo MPEG-2 renderizado, DVD Architect™ Pro los leerá como marcadores de capítulos. Asegúrese de que la casilla de verificación Renderizar fotogramas I en marcadores esté seleccionada antes de renderizar (en el cuadro de diálogo Renderizar como, seleccione MainConcept MPEG-2 en la lista desplegable Plantilla y después haga clic en el botón Personalizar. En el cuadro de diálogo Plantilla personalizada, seleccione la ficha Vídeo y marque la casilla de verificación Renderizar fotogramas I en marcadores).



 A cada marcador (hasta un máximo de 99) se le asigna un número. Al presionar este número en el teclado, el cursor se mueve al marcador correspondiente.

Inserción de marcadores

1. Sitúe el cursor en el lugar en que desee colocar un marcador.
2. Haga clic en el botón Insertar marcador en la barra de herramientas de edición o s eleccione Insertar > Marcador. Se añadirá un marcador en la posición del cursor y aparecerá un cuadro de edición.
3. Escriba un nombre para el marcador en el cuadro de edición y presione Entrar.

 También puede insertar marcadores durante la reproducción presionando M.

Asignación o cambio de nombres de marcadores

Haga clic con el botón secundario en la etiqueta del marcador y seleccione Cambiar nombreen el menú contextual. Escriba el nombre del marcador en el cuadro de edición y presione Entrar cuando haya terminado.

O bien...

Haga doble clic a la derecha del marcador y especifique un nombre en el cuadro de edición.

Movimiento de marcadores

Arrastre la etiqueta del marcador a una nueva ubicación.



Mantenga presionada la tecla Mayús mientras arrastra para anular temporalmente la configuración de ajuste actual.

Eliminación de marcadores

Haga clic con el botón secundario en la etiqueta del marcador y seleccione Eliminar en el menú contextual.

Eliminación de todos los marcadores y regiones del proyecto

Haga clic con el botón secundario en un área vacía de la barra de marcadores, seleccione Marcadores/Regiones y elija Eliminar todo en el submenú. Se eliminarán todos los marcadores y regiones del proyecto.

Eliminación de todos los marcadores del área seleccionada

Haga clic con el botón secundario en la región de bucle, seleccione Marcadores/Regiones y elija Eliminar todo en la selección del submenú. Se eliminarán todos los marcadores y regiones del área seleccionada.

Movimiento del cursor a un marcador

Haga clic en la etiqueta del marcador .

Inserción de regiones

Haga clic en el botón Insertar región en la barra de herramientas de edición (o s eleccione Insertar > Región) para añadir etiquetas de regiones en cada extremo de la selección actual. Las regiones se pueden utilizar para indicar secciones de proyectos como créditos o escenas, o para crear notas en el proyecto.





A cada región (hasta un máximo de 99) se le asigna un número. Al presionar este número en el teclado se selecciona la región correspondiente.

Inserción de regiones

1. Arrastre el cursor en la escala de tiempo o en la barra de marcadores para realizar una selección de tiempo.
2. Haga clic en el botón Insertar región en la barra de herramientas de edición o s eleccione Insertar > Región. Las etiquetas de regiones numeradas se situarán al principio y el final del área seleccionada y aparecerá un cuadro de edición.
3. Escriba un nombre para la región en el cuadro de edición y presione Entrar.

Movimiento del cursor a una etiqueta de región

Haga clic en una etiqueta de región .



Para mover el cursor al principio o el final de una región, haga clic con el botón secundario en cualquier etiqueta de región y seleccione Ir al inicio o Ir al final en el menú contextual.

Eliminación de regiones

Haga clic con el botón secundario en cualquier etiqueta de región y seleccione Eliminar en el menú contextual.

Eliminación de todos los marcadores y regiones del proyecto

Haga clic con el botón secundario en un área vacía de la barra de marcadores, seleccione Marcadores/Regiones en el menú contextual y elija Eliminar todo en el submenú. Se eliminarán todas las regiones y marcadores del proyecto.

Eliminación de todos los marcadores y regiones dentro del área seleccionada

1. Arrastre a lo largo de la barra de marcadores para resaltar el área de la que desee eliminar todos los marcadores y regiones.
2. Haga clic con el botón secundario en un área vacía de la barra de marcadores, seleccione Marcadores/Regiones en el menú contextual y elija la opción Eliminar todo en la selección en el submenú. Se eliminarán todas las regiones y marcadores dentro del área seleccionada.

Asignación o cambio de nombres de regiones

Haga clic con el botón secundario en la etiqueta de región inicial y seleccione Cambiar nombre en el menú contextual.

O bien...

Haga doble clic a la derecha de la etiqueta de región y especifique un nombre en el cuadro de edición.

Selección de regiones

Haga clic con el botón secundario en la etiqueta de región inicial o final y elija Seleccionar región en el menú contextual. La región se resaltará.

O bien...

Haga doble clic en el inicio o en el final de la etiqueta de región. La región se resaltará.

Movimiento de regiones

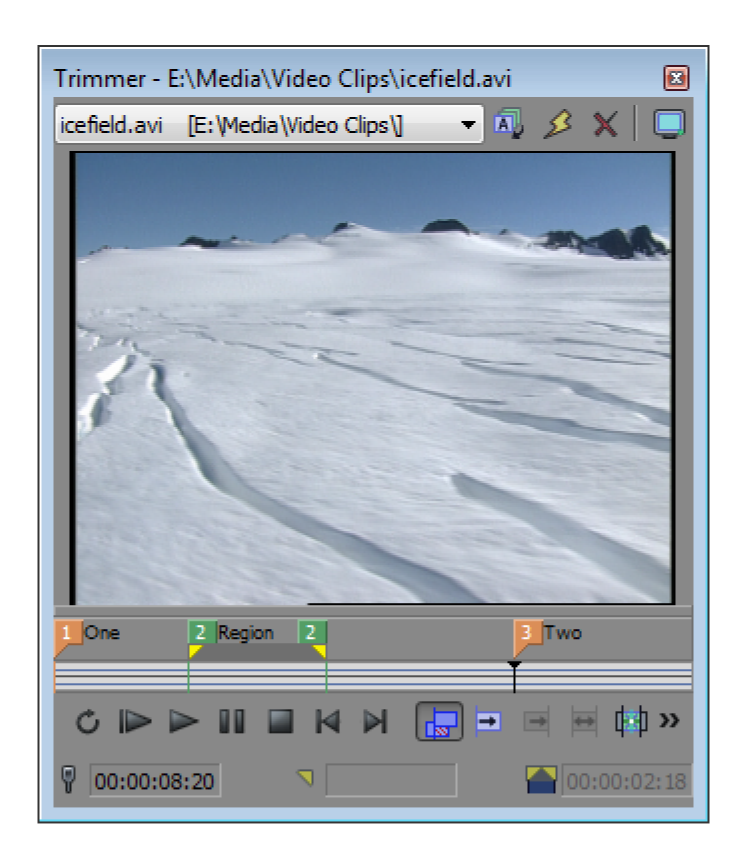
Arrastre cualquiera de las etiquetas de región para moverlas y cambiar el tamaño de la región.

Mantenga presionada la tecla Alt mientras arrastra cualquiera de las etiquetas de región para mover la región manteniendo su longitud.

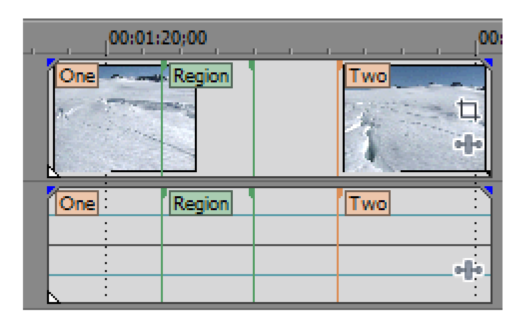
Uso de marcadores y regiones de medios

En el menú Ver, seleccione Marcadores de medios de eventos para cambiar la visualización de los marcadores (incluidos los marcadores Essence XDCAM) y las regiones que se guardan en un archivo de medios. Estos marcadores se muestran en la escala de tiempo en eventos que hacen referencia al archivo de medios.

Los marcadores y regiones de medios no se pueden editar dentro del evento. No obstante, cuando edite los marcadores en marcadores y regiones de la ventana de la recortadora o en un editor de audio externo, el evento reflejará los cambios.



Marcadores/regiones de medios visibles en la ventana de la recortadora



Marcadores/regiones de medios mostrados en el evento

Sugerencias:

- En el menú Ver, seleccione Marcadores de medios de eventos y, a continuación, elija Mostrar etiquetas de marcadores en el submenú para cambiar la visualización de las etiquetas de marcadores en eventos.
- Cuando se muestren los marcadores de medios, podrá utilizarlos como puntos de ajuste para situar el cursor y para el recorte de bordes si selecciona la opción Ajustar a marcadores en el menú Opciones. Si la velocidad de fotogramas de un archivo de medios no coincide con la velocidad de fotogramas de su proyecto, la cuantización de fotogramas tendrá lugar después del ajuste si selecciona Cuantizar a fotogramas en el menú Opciones. Para obtener más información, consulte "Ajuste de la duración de un evento" en la página 193 y "Habilitar ajuste" en la página 166.

Inserción de marcadores de comando

En el menú Insertar, seleccione Comando para colocar un marcador de comando de metadatos en la barra de comandos.

Los marcadores de comando indican cuándo se ejecutará una instrucción (función) en un archivo de medios de streaming. Puede utilizar los marcadores de comando para mostrar titulares, subtítulos, enlaces a sitios Web o cualquier otra función que defina.



Windows Media Player 9 o posterior ignorará los comandos de metadatos si no está marcada la casilla de verificación Ejecutar comandos de secuencias de comandos si existen en la ficha Seguridad del cuadro de diálogo Preferencias del reproductor. Asegúrese de proporcionar las instrucciones necesarias para que se marque esta casilla antes de reproducir un archivo.

Inserción de marcadores de comando

1. Sitúe el cursor en el lugar en el que desee insertar el marcador de comando.
2. En el menú Insertar, seleccione Comando. Aparecerá el cuadro de diálogo Propiedades de comando.
3. En la lista desplegable Comando, seleccione el tipo de comando que desee insertar o escriba un comando personalizado en el cuadro.

4. En el cuadro Parámetro, escriba el argumento que se debe pasar al comando. Por ejemplo, si está utilizando un comando de URL, escriba la dirección de la página Web que desee mostrar.

Comando	Tipo de reproductor	Descripción
URL	Windows Media	Indica cuándo se envía una instrucción al explorador de Internet del usuario para cambiar el contenido que se muestra. En el cuadro Parámetro, escriba la URL que se mostrará en un momento determinado durante la reproducción del proyecto renderizado.
Texto	Windows Media	Muestra texto en el área de subtítulos del reproductor Windows Media situado debajo del área de visualización de vídeo. En el cuadro Parámetro, escriba el texto que se mostrará durante la reproducción. Para ver subtítulos durante la reproducción en el reproductor de Windows Media 9, seleccione Subtítulos y subtítulos optativos del menú de reproducción del reproductor de Windows Media y, a continuación, seleccione Activar si está disponible en el submenú.
WMClosedCaption	Windows Media	Muestra el texto del cuadro Parámetro en la ventana de subtítulos definida por un archivo de diseño HTML.
WMTextBodyText	Windows Media	Muestra el texto del cuadro Parámetro en la ventana de texto definida por un archivo de diseño HTML.
WMTextHeadline	Windows Media	Muestra el texto del cuadro Parámetro en la ventana de titulares definida por un archivo de diseño HTML.
EOM Scott	Archivo WAV de Scott Studios	Calcula el momento en el que comienza a reproducirse el siguiente clip en cola en un sistema Scott Studios. Para obtener más información, consulte la documentación de Scott Studios.

Comando	Tipo de reproductor	Descripción
Entrada de cue Scott	Archivo WAV de Scott Studios	Establece el comienzo de un archivo en un sistema de Scott Studios sin realizar una edición destructiva. Para obtener más información, consulte la documentación de Scott Studios.
608CC1	–	Se usa para los subtítulos del idioma principal. El en cuadro Comentario, introduzca aquí los comandos de control de los subtítulos. Sugerencias: ■ Si escribe texto de subtítulo en el cuadro Comentario y no especifica la marcación del subtítulo, se crea un subtítulo emergente. ■ Puede usar el teclado para crear puntuación y texto estándar. Para insertar caracteres y puntuación especiales, utilice el mapa de caracteres (Inicio > Todos los programas > Accesorios > Herramientas del sistema > Mapa de caracteres). Para obtener más información sobre los subtítulos, consulte "Adición de subtítulos a archivos de vídeo" en la página 533.
608CC3	–	Se usa para los subtítulos del idioma secundario. El en cuadro Comentario, introduzca aquí los comandos de control de los subtítulos.

5. En el cuadro Comentario escriba cualquier comentario que desee asociar con el comando. Los comentarios se suelen utilizar para ofrecer información sobre el comando mientras trabaja en el proyecto. Su función es similar a la de asignar nombres a marcadores y regiones.

6. En el cuadro Posición especifique en qué momento desea que se ejecute el comando en el proyecto. De forma predeterminada, Vegas Pro lo inserta en la posición del cursor.

Eliminación de marcadores de comando

Haga clic con el botón secundario en la etiqueta del marcador de comando y seleccione Eliminar en el menú contextual.

Edición de marcadores de comando

Haga clic con el botón secundario en la etiqueta del marcador de comando y seleccione Editar en el menú contextual.

O bien...

Haga doble clic en la etiqueta del marcador de comando.

Movimiento del cursor a un marcador de comando

Haga clic en la etiqueta del marcador de comando .

Uso de plantillas de comandos

Si suele insertar comandos que utilicen ajustes similares, puede crear una plantilla para insertar los ajustes de comandos automáticamente.

Creación de plantillas

1. En el menú Insertar, seleccione Comando para mostrar el cuadro de diálogo Propiedades de comando.
2. Introduzca los ajustes que desee utilizar en los cuadros Comando, Parámetro, Comentario y Posición
3. En el cuadro Plantilla, escriba el nombre que desee utilizar para almacenar la plantilla.
4. Haga clic en el botón Guardar .

Recuperación de plantillas

1. En el menú Insertar, seleccione Comando para mostrar el cuadro de diálogo Propiedades de comando .
2. Elija la plantilla que quiere usar en la lista desplegable Plantilla. Vegas Pro rellena los cuadros Comando, Parámetro, Comentario y Posición con la información almacenada en la plantilla.
3. Edite los ajustes que desee utilizar en los cuadros Comando, Parámetro, Comentario y Posición.
4. Haga clic en Aceptar.

Edición de comandos de metadatos

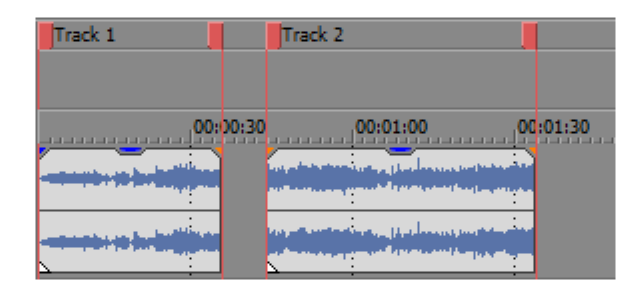
Vegas Pro guarda las plantillas de comandos de metadatos en el archivo cmdtemp.xml en la carpeta C:\Users\<nombre de usuario>\AppData\Roaming\Sony\Vegas Pro\13.0. Puede editar este archivo directamente para modificar las plantillas.

Inserción de regiones de pista de CD

En el menú Insertar, seleccione Región de pista de CD de audio para añadir una región en la posición del cursor utilizando la selección actual. Las regiones de pistas de CD se utilizan al crear una lista de pistas de CD para grabaciones de CD de audio estándar. Para obtener más información, consulte "Grabación de CD por disco (DAO o libro rojo)" en la página 593.

Si la primera región de pista empieza antes de 00:00:02:00, se añadirá automáticamente un desplazamiento en la escala de tiempo para que la primera pista empiece exactamente en dos segundos.

 La numeración de pistas de CD se basa en la configuración de Número de primera pista en disco, en la ficha CD de audio del cuadro de diálogo Propiedades del proyecto. Para obtener más información, consulte "Configuración de propiedades de proyecto" en la página 57.



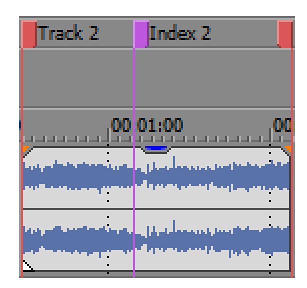
Sugerencias:

- En el menú Opciones, seleccione Cuantizar a fotogramas para desactivar la cuantización de fotogramas antes de crear el diseño de un CD. Para obtener más información, consulte "Cuantizar a fotogramas" en la página 170.
- Haga doble clic en una etiqueta de región para seleccionar la duración de la pista.
- Presione Ctrl+Punto para buscar la siguiente pista.
- Presione Ctrl+Coma para buscar la pista anterior.

Inserción de marcadores de índice de CD

En el menú Insertar, seleccione Índice de pista de CD de audio para añadir un marcador de índice en la posición del cursor.

Puede utilizar índices para subdividir una pista. Por ejemplo, una pista podría contener una composición de orquesta y los marcadores de índice permitirían el desplazamiento hasta cada uno de los movimientos. Cada pista de un CD de audio estándar puede contener hasta 99 marcadores de índice. Para obtener más información, consulte "Grabación de CD por disco (DAO o libro rojo)" en la página 593.



Sugerencias:

- Presione Punto para buscar la siguiente pista o marcador de índice.
- Presione Coma para buscar la pista o marcador de índice anterior.

Herramienta de marcador

Puede usar esta herramienta para desplazarse por las barras de marcadores y editar varios marcadores seleccionados.

1. Haga clic en el botón Herramienta de marcador en el extremo superior derecho de la escala de tiempo.
2. Seleccione los marcadores que desee editar:
   - Presione las teclas Flecha izquierda/Flecha derecha para moverse al marcador anterior/siguiente de la barra activa (barra de marcador/región, barra de diseño de CD o barra de comandos).
   - Presione las teclas Mayús+Flecha izquierda/Flecha derecha para ampliar la selección al marcador anterior/siguiente.
   - Presione la tecla Mayús mientras hace clic en dos etiquetas de marcadores para seleccionar todos los marcadores que se encuentren entre las dos etiquetas.
   - Presione la tecla Ctrl mientras hace clic en etiquetas de marcadores para seleccionar todos los marcadores o anular la selección de marcadores individuales.
3. Edite los marcadores:
   - Al arrastrar cualquier marcador, se moverán todos los marcadores seleccionados de la barra activa como un grupo.
   - Si presiona Eliminar se eliminarán todos los marcadores seleccionados en la barra activa.

   La herramienta de marcador está inactiva cuando cambia el enfoque a otra parte de la ventana de Vegas Pro.

Capítulo 10

Edición de pistas

Las pistas son contenedores situados a lo largo de la escala de tiempo de Vegas® Pro en los que se organizan los eventos de audio y vídeo.

Los eventos se ubican en pistas para establecer el momento en que un evento empieza y se detiene, mientras que las distintas pistas se mezclan para obtener el resultado final.

Inserción de pistas de audio

En el menú Insertar, seleccione Pista de audio para añadir una nueva pista vacía al final de la lista de pistas.

Si desea añadir una pista en una ubicación concreta, haga clic con el botón secundario en una cabecera de pista y elija Insertar pista de audio en el menú contextual. La nueva pista se insertará encima de la pista seleccionada.



Cuando se arrastra un archivo de medios desde la ventana del explorador o desde la ventana de medios de proyecto hasta un área de la escala de tiempo que no contiene ninguna pista, se crea una nueva pista y se le añade un nuevo evento que contenga el archivo de medios.



Puede cambiar el volumen de pista predeterminado, el tipo de panoramización, la altura, los efectos de pista y el estado del monitor de entrada de grabación; para ello, haga clic con el botón secundario en una pista y seleccione Establecer propiedades de pista predeterminadas en el menú contextual. Para obtener más información, consulte "Establecimiento de propiedades de pista predeterminadas" en la página 305.

Inserción de pistas de vídeo

En el menú Insertar, seleccione Pista de vídeo para añadir una nueva pista vacía en la parte superior de la lista de pistas.

Si desea añadir una pista en una ubicación concreta, haga clic con el botón secundario en una cabecera de pista y elija Insertar pista de vídeo en el menú contextual. La nueva pista se insertará encima de la pista seleccionada.



Cuando se arrastra un archivo de medios desde la ventana del explorador o desde la ventana de medios de proyecto hasta un área de la escala de tiempo que no contiene ninguna pista, se crea una nueva pista y se le añade un nuevo evento que contenga el archivo de medios.



Si lo desea, puede cambiar el modo de composición, la altura y los efectos de pista predeterminados haciendo clic con el botón secundario en una pista y seleccionando Establecer propiedades de pista predeterminadas en el menú contextual. Para obtener más información, consulte "Establecimiento de propiedades de pista predeterminadas" en la página 305.

Selección de pistas

La selección de pistas, junto con la selección de eventos, es el primer paso que hay que llevar a cabo en numerosas tareas de edición. Existen diferentes métodos para seleccionar pistas en función del tipo de selecciones que desee realizar.



Si selecciona varias pistas, puede realizar tareas de edición en todas las pistas seleccionadas de forma simultánea. Por ejemplo, si desea ajustar el volumen de varias pistas de audio mientras conserva los niveles relativos, seleccione las pistas y arrastre el control de fundido de volumen en cualquiera de las pistas seleccionadas. Todos los controles de fundido se moverán a la vez.

Selección de una única pista

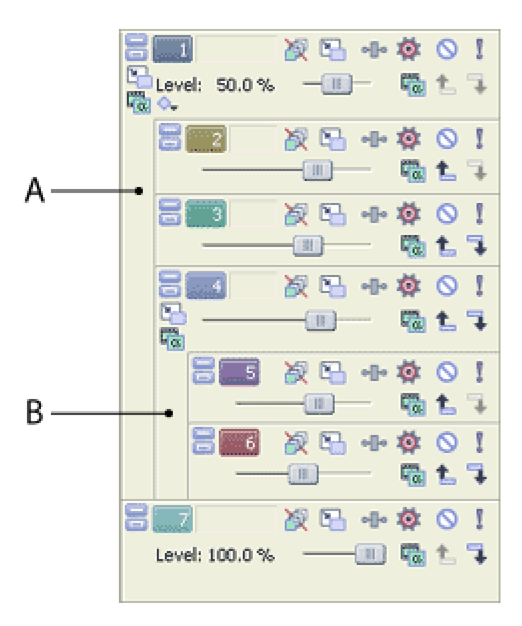
Haga clic en cualquier lugar de la cabecera de pista de la pista que desee seleccionar. La pista se resaltará.

Selección de varias pistas adyacentes

Mantenga presionada la tecla Mayús y haga clic en las cabeceras de pista de la primera y la última pista que desee seleccionar. Las pistas, incluidas las pistas seleccionadas, se resaltarán.

Selección de grupos de pistas compuestas

Haga clic en la barra vertical situada debajo de la pista primaria para seleccionar un grupo de pistas compuestas. Por ejemplo, puede hacer clic en el área marcada *A* en la siguiente lista de pistas para seleccionar las pistas de la 1 a la 6. Si hace clic en el área marcada *B*, se seleccionan las pistas de la 4 a la 6.



Para obtener más información, consulte "Composición y máscaras" en la página 457.

Selección de varias pistas no adyacentes

Utilice el siguiente procedimiento para seleccionar varias pistas que no estén situadas una junto a otra.

1. Mantenga presionada la tecla Ctrl y haga clic en la cabecera de pista de cada pista que desee seleccionar. Las pistas se resaltarán.

   Si ha seleccionado una pista que no desea seleccionar, vuelva a hacer clic sobre ella.

2. Cuando haya seleccionado todas las pistas, suelte la tecla Ctrl.

Selección de todas las pistas

En el menú Edición, elija Seleccionar y, a continuación, elija Seleccionar todo del submenú para seleccionar todas las pistas y eventos del proyecto.

Ordenación de pistas

Es posible mover las pistas para crear agrupaciones lógicas en cualquier momento durante la creación de un proyecto.

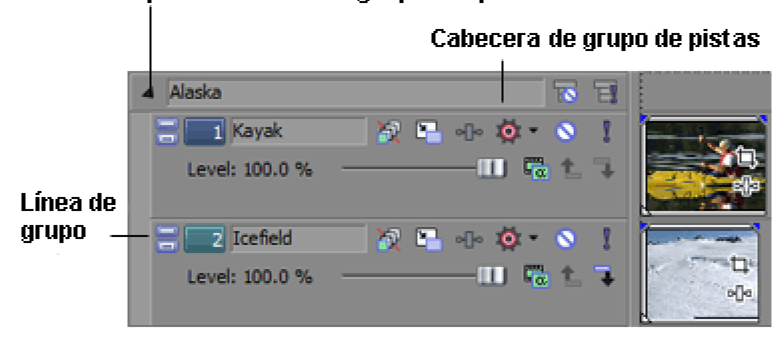
Para mover una pista, arrastre su icono a una nueva ubicación en la lista de pistas. La nueva ubicación aparece indicada por la línea destacada que separa las pistas.

Para mover varias pistas, use las teclas Mayús o Ctrl mientras hace clic en los iconos de las pistas y a continuación arrastre las pistas a su nueva ubicación.

Agrupamiento de pistas

Puede utilizar grupos de pistas para organizar pistas similares y ocultarlas de la vista cuando no esté trabajando en ellas. De esta forma, la lista de pistas estará menos recargada y será más fácil trabajar con ella, especialmente en proyectos grandes.

Puede reorganizar los grupos de pistas en la lista de pistas de la misma forma que utiliza para reorganizar las pistas. Basta con arrastrar la cabecera de un grupo de pistas a una nueva posición en la lista de pistas.



Creación de grupos de pistas

1. Seleccione dos o más pistas para agruparlas. Presione Mayús para seleccionar varias pistas adyacentes. Las pistas que no son adyacentes no se pueden agrupar.
2. Haga clic con el botón secundario en una de las pistas, seleccione Grupo de pistas y, a continuación, seleccione Agrupar pistas seleccionadas.

   Las pistas se agruparán. Haga clic en el botón Contraer/Expandir grupo de pistas en la cabecera del grupo de pistas para cerrar y expandir las pistas del grupo.

   Cuando un grupo de pistas se ha contraído, las barras gris oscuro indicarán la duración y la ubicación de los eventos en las pistas contraídas.

 Si selecciona una pista de vídeo primaria o secundaria para añadirla a un grupo de pistas, todas las pistas primarias o secundarias asociadas también se agregarán al grupo para conservar la relación de composición. Para obtener más información, consulte "Composición y máscaras" en la página 457.

 Al contraer un grupo de pistas, las pistas y los eventos del grupo no se bloquean. Las ediciones realizadas en otra parte del proyecto podrían afectar a las pistas y eventos del grupo contraído.

Adición de pistas a grupos de pistas existentes

Arrastre una o más pistas a un grupo de pistas para añadir las pistas seleccionadas al grupo.

Eliminación de pistas de grupos

Arrastre una o más pistas fuera de un grupo de pistas para eliminar las pistas seleccionadas del grupo. También se puede hacer clic con el botón secundario en una o más pistas seleccionadas de un grupo, seleccionar Grupo de pistas y, a continuación, seleccionar Desagrupar pistas seleccionadas para eliminar pistas de un grupo.

Borrado de grupos de pistas

1. Haga clic en la cabecera del grupo de pistas para seleccionar todas las pistas del grupo.
2. Haga clic con el botón secundario en la cabecera del grupo de pistas y seleccione Desagrupar pistas seleccionadas para desagrupar todas las pistas del grupo.

 También puede hacer clic con el botón secundario en la línea de agrupamiento de pistas y seleccionar Desagrupar pistas seleccionadas en el menú contextual para borrar el grupo de pistas.

Selección de todas las pistas de un grupo

Haga clic en la cabecera o en la línea de un grupo de calles para seleccionar todas las pistas del grupo.

Cambio de nombre de grupos de pistas

Todos los grupos de pistas de su proyecto tienen una tira de escritura en la que se puede escribir un nombre para el grupo de pistas.

1. Haga doble clic en la tira de escritura. Todos los nombres que ya existan se resaltarán en la tira.
2. Escriba el nombre del nuevo grupo de pistas.
3. Presione Entrar para guardar el nombre del grupo de pistas.

Silenciar y reproducir de forma única (solo) grupos de pistas

Haga clic en el botón Grupo de solos grupo de pistas para aislar todas las pistas del grupo para la reproducción. Con la reproducción única (solo) de un grupo de pistas se anularán las pistas silenciadas del grupo.

Haga clic en el botón Grupo de solos otra vez para restaurar el grupo de pistas para la reproducción.

Haga clic en el botón Silenciar grupo de pistas en el encabezado de un grupo de pistas para suspender temporalmente la reproducción de todas las pistas del grupo. Al silenciar un grupo de pistas se anularán los solos de pistas del grupo.

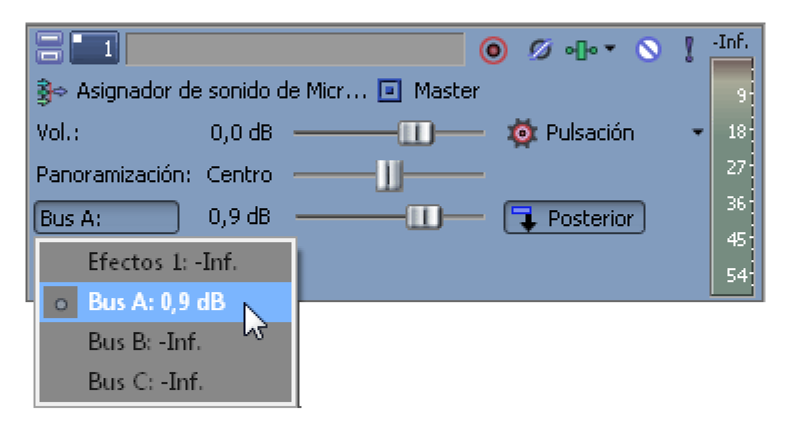
Haga clic en el botón Silenciar grupo de pistas otra vez para restaurar el grupo de pistas para la reproducción.

Duplicación de pistas

Si desea crear una copia exacta de una pista –eventos, efectos y envolventes–, haga clic con el botón secundario en el número de pista y seleccione Duplicar pista en el menú contextual.

Controles de pista de audio

Los controles incluidos en la lista de pistas le permitirán ajustar el volumen, la panoramización, la fase, los niveles de envío de los efectos asignables y los niveles de envío de buses.



 Sugerencias:

- Los controles de pista de audio se duplican en tiras de canal de pista de audio en la ventana de la mesa de mezclas. "Tiras de canal de pista de audio" en la página 424.
- Para mover los controles de fundido y los controles deslizantes en incrementos pequeños, mantenga presionada la tecla Ctrl mientras arrastra el control.

Cambio del color de una pista

Puede cambiar el color de las pistas para crear grupos lógicos de pistas.

Para cambiar el color de una pista, haga clic con el botón secundario en la cabecera y seleccione Color de visualización de pista en el menú contextual. Seleccione un color del submenú para cambiar el icono de la lista de pistas y la forma de onda de la escala de tiempo.

Utilice la ficha Visualización del cuadro de diálogo Preferencias para editar los colores disponibles. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha Visualización" en la página 747.

Cambio de la altura de una pista

Arrastre el borde inferior de una pista para ajustar su altura. Si desea establecer la altura de una pista como la altura predeterminada para las nuevas pistas, puede hacer clic con el botón secundario en la lista de pistas y seleccionar Establecer propiedades de pista predeterminadas en el menú contextual. Para obtener más información, consulte "Establecimiento de propiedades de pista predeterminadas" en la página 305.

Haga clic en Minimizar para minimizar una pista verticalmente.

Haga clic en Maximizar para acercar el zoom verticalmente de modo que la pista rellene la escala de tiempo.

Tras minimizar o maximizar una pista, vuelva a hacer clic en el botón MinimizaroMaximizar para devolver una pista a su altura anterior.

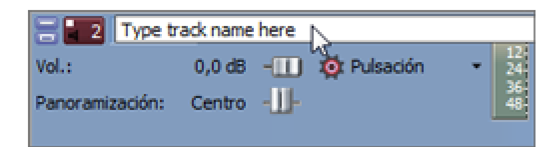
Métodos abreviados de teclado para modificar la altura de pista

- Presione Ctrl+Mayús+Flecha arriba o Flecha abajo para cambiar la altura de todas las pistas a la vez.
- Presione ` para minimizar todas las pistas. Vuelva a presionar esta tecla para restablecer las pistas a su altura anterior. Al restaurar la altura de pista, las pistas que haya minimizado anteriormente no se restaurarán; puede restaurar estas pistas haciendo clic en el botón Restaurar altura de pista situado en la cabecera de pista.
- Presione Ctrl+` para devolver todas las pistas a la altura predeterminada.

Asignación de un nombre a una pista

1. Haga doble clic en la tira de escritura y especifique el nombre de la pista.

   Si no ve la tira de escritura, expanda la pista para mostrarla. Se mostrará la tira de escritura sobre el control deslizante Volumen.

2. Presione Entrar para guardar el nombre.

Preparación de pistas para grabar

Haga clic en el botón Preparar para grabar en una pista de audio para prepararla para la grabación.

Al hacer clic en el botón Grabar de la barra de transporte principal, todas las pistas preparadas comenzarán la grabación.

Para obtener más información acerca de la grabación de audio, consulte "Grabación de audio" en la página 133.

Inversión de la fase de una pista

Haga clic en el botón Invertir fase de pista para invertir la fase de todos los eventos en una pista de audio.

Aunque la inversión de datos no provoca una diferencia audible en un único archivo, puede impedir cancelaciones de fases cuando se mezcla o se aplican crossfades a señales de audio.

Seleccione varias pistas para invertirlas simultáneamente.

 Cuando está seleccionado el modificador de evento Invertir, la inversión de la fase de la pista devolverá el evento a su fase original.

Adición o edición de efectos de pista

Haga clic en el botón Efectos de pista para añadir efectos a una pista o editar la cadena de efectos existente.

Para obtener más información sobre el uso de efectos de pista, consulte "Adición de efectos de pista de audio" en la página 359.

Silenciamiento de pistas

Haga clic en el botón Silencio para impedir que una pista se reproduzca en la mezcla. Haga clic en el botón Silencio de pistas adicionales para añadirlas al grupo de silencio. Para anular el silencio de una pista, vuelva a hacer clic en el botón Silencio.

Haga clic en el botón Silencio en el encabezado de un grupo de pistas para suspender temporalmente la reproducción de todas las pistas del grupo. Al silenciar un grupo de pistas se anularán los solos de pistas del grupo.



Silenciar una pista hace que se silencie su salida principal y los envíos de desvanecedor previo únicamente, a menos que la casilla de verificación Desvanecedor previo de pista envía escucha a silencio situada en la ficha Audio del cuadro de diálogo Preferencias esté marcada. Para obtener más información y ejemplos sobre cómo funciona la casilla de verificación Desvanecedor previo de pista envía escucha a silencio, consulte "Preferencias: ficha Audio" en la página 732.

Silencio y anulación de silencio de una pista

1. Anule la selección del botón Configuración de automatización.
2. Haga clic en el botón Silencio.



Cuando tenga un grupo de pistas silenciadas, mantenga presionada la tecla Ctrl mientras hace clic en el botón Silencio de una pista no silenciada para eliminar todas las demás pistas del grupo de silencio. Mantenga presionada la tecla Ctrl mientras hace clic en el botón Silencio de una pista silenciada para restablecer todos los botones Silencio.

Ajuste de la automatización de silencio

Cuando selecciona el botón Configuración de automatización, el botón Silencio se muestra como y se puede usar para editar la automatización de silencio.

Reproducción de solo una pista

Haga clic en el botón Solo para silenciar todas las pistas no seleccionadas. Haga clic en el botón Solo de pistas adicionales para añadirlas al grupo de solo. Para eliminar una pista del grupo de solo, vuelva a hacer clic en su botón Solo.

Haga clic en el botón Solo ! en el encabezado de un grupo de pistas para aislar todas las pistas del grupo para la reproducción. Con la reproducción única (solo) de un grupo de pistas se anularán las pistas silenciadas del grupo.



Mantenga presionada la tecla Ctrl mientras hace clic en un botón Solo para reproducir únicamente una pista y eliminar todas las demás pistas del grupo de solo.

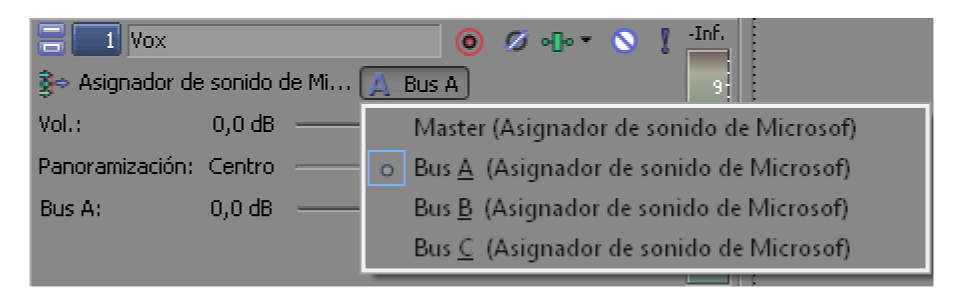
Selección del dispositivo de entrada/grabación de una pista

El botón Entrada de grabación de una cabecera de pista selecciona la entrada de audio que se utilizará para grabar en una pista.

Puede hacer clic en el botón Entrada de grabación para activar o desactivar la supervisión de entrada y seleccionar un dispositivo de grabación.

Asignación de pistas a los buses

El botón de bus de una cabecera de pista selecciona la salida principal de la pista. La asignación de pistas a buses resulta especialmente útil para crear submezclas que le permiten ajustar los niveles de varias pistas a la vez o aplicar un efecto a múltiples pistas. Para obtener más información, consulte "Creación de una mezcla cue (auriculares) con la mesa de mezclas" en la página 454.



1. Haga clic en el botón de bus de la pista.

   El botón se mostrará como si la pista se ha dirigido al bus del master, y la letra del bus se mostrará en pantalla (A, B, etc.) si la pista se ha dirigido a otro bus.

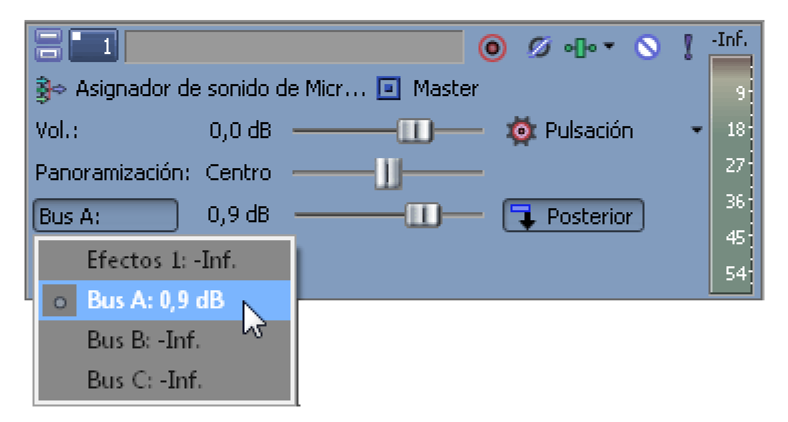
2. Seleccione el bus que desee del submenú. El botón Bus cambiará para mostrar el bus seleccionado.



Si el botón Bus no aparece en la pista, se deberá a que no ha especificado más de un bus en la configuración del proyecto. Para obtener más información sobre la especificación del número de buses para el proyecto, consulte "Adición de buses de audio" en la página 400.

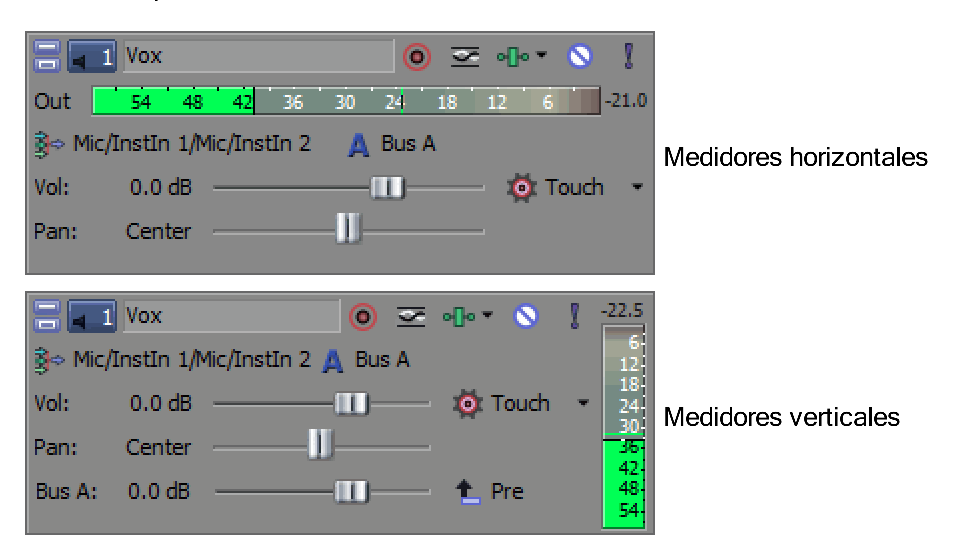


Si desea enviar una pista a varias salidas (para crear mezclas cue o envíos de efectos), puede usar el control de fundido de propósitos múltiples para controlar el nivel de la pista enviada a cada bus o cadena de efectos asignables. "Creación de una mezcla cue (auriculares) con la mesa de mezclas" en la página 454 y "Uso de efectos asignables" en la página 367.



Monitorización de los niveles de salida de pista

Durante la reproducción se mostrará un medidor sensible en la cabecera de pista para supervisar la salida de la pista.



Cuando se detecta saturación, el medidor de picos muestra un indicador rojo de saturación.

Haga clic con el botón secundario en los medidores y seleccione un comando del menú contextual para ajustar la visualización de los medidores. Este menú contextual permite restablecer los indicadores de saturación, seleccionar una escala de visualización, activar o desactivar la visualización vertical y desactivar los medidores de salida.

Ajuste del volumen de pista

El desvanecedor de la cabecera de pista se puede usar como control de recorte para ajustar el volumen general de la pista o puede ajustar la configuración de automatización de volumen de pista.

El nivel de recorte se añade a la configuración de automatización del volumen, de modo que la envolvente se conserva, pero con un refuerzo o una reducción aplicados. Por ejemplo, configurar el control de recorte a -3 dB produce el mismo efecto que disminuir cada punto envolvente en 3 dB.



Al ajustar la mezcla de pistas, recuerde observar los medidores en el bus del master. Puesto que está añadiendo los volúmenes de todas las pistas en conjunto, es fácil saturar la salida de audio. Asegúrese de que los medidores nunca muestren una indicación de clip roja durante la reproducción.

Ajuste del nivel de recorte del volumen

1. Anule la selección del botón Configuración de automatización .
2. Arrastre el control de fundido Vol para controlar el volumen de una pista en la mezcla.

   Un valor de 0 dB significa que la pista se reproduce sin refuerzo ni reducción. Si se arrastra el control de fundido hacia la izquierda, se reduce el volumen; si se arrastra a la derecha, se refuerza.

   Puede mantener presionada la tecla Ctrl mientras arrastra un control de fundido para ajustar la configuración en incrementos pequeños o bien hacer doble clic en dicho control para devolverlo al valor 0 dB.

   Si hay seleccionadas varias pistas, se ajustarán todas las pistas seleccionadas.

Ajuste del nivel de automatización del volumen

Cuando selecciona el botón Configuración de automatización , la miniatura del controlador de fundido se muestra como y se puede usar el control para editar la automatización de volumen. Para obtener más información, consulte "Automatización de pistas de audio" en la página 309.

Panoramización de pistas

El control deslizante Panoramización de la cabecera de pista se puede usar como control de recorte para ajustar la panoramización general de la pista, o puede ajustar la configuración de automatización de panoramización de la pista.

El nivel de recorte se añade a la configuración de automatización de la panoramización, de modo que la envolvente de panoramización se conserva, pero con un desplazamiento aplicado. Por ejemplo, configurar el control de recorte a -9 % a la izquierda produce el mismo efecto que mover cada punto envolvente un 9 % a la izquierda.

Ajuste de los niveles de recorte de la panoramización de pistas

1. Anule la selección del botón Configuración de automatización .
2. Arrastre el control deslizante Panoramización para controlar la posición de la pista en el campo estéreo: arrastrarlo a la izquierda situará la pista en el altavoz izquierdo más que en el derecho, y arrastrarlo a la derecha situará la pista en el altavoz derecho.

   Puede presionar Ctrl mientras arrastra el control deslizante para ajustar la configuración en incrementos pequeños o hacer doble clic en el control deslizante para volver a establecer el valor en 0.

   Si hay seleccionadas varias pistas, se ajustarán todas las pistas seleccionadas.

Ajuste del nivel de automatización de la panoramización de pistas

Cuando selecciona el botón Configuración de automatización , el control deslizante Panoramización se muestra como y puede usar el control para editar la automatización de panoramización. Para obtener más información, consulte "Automatización de pistas de audio" en la página 309.

Cambio del modo de panoramización

Haga clic con el botón secundario en el controlador de desvanecimiento y seleccione un tipo de panoramización para cambiar al comportamiento del control deslizante Panoramización. Para obtener más información acerca de los modos de panoramización, consulte "Modos de panoramización de audio" en la página 525.



El modo de panoramización seleccionado también se usará para las envolventes de panoramización de nivel de pista. Para obtener más información, consulte "Automatización de pistas de audio" en la página 309.

Ajuste de los niveles de envío de efectos asignables

El control deslizante de propósitos múltiples de la cabecera de pista se puede utilizar como control de recorte para ajustar el nivel de envío general de los efectos asignables, o puede ajustar la configuración de automatización de envío de dichos efectos.

El nivel de recorte se añade a la configuración de automatización de los efectos asignables de forma que la envolvente se conserva, pero con un refuerzo o una reducción aplicados. Por ejemplo, configurar el control de recorte a -3 dB produce el mismo efecto que disminuir cada punto envolvente en 3 dB.

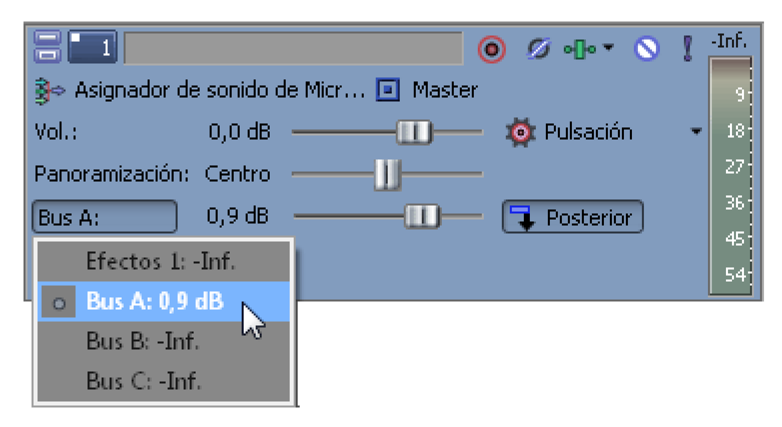
 Sugerencias:

- Los envíos de efectos son envíos de volumen posterior de forma predeterminada. Para cambiar al volumen previo, haga clic en el botón Envío previo/posterior a volumen (o haga clic con el botón secundario en el control de fundido de efectos y seleccione Volumen previo en el menú contextual).
- Si desea aplicar panoramización de pistas (incluida la colocación de panoramizaciones y el modo de panoramización) a envíos de efectos, haga clic con el botón secundario en el desvanecedor de efectos y seleccione Vincular a panoramización de pista principal en el menú contextual.

  Si no se selecciona la opción Vincular a panoramización de pista principal, la pista enviará una señal estéreo con panoramización central utilizando el modo de panoramización actual de la pista.
- Seleccione la casilla de verificación Usar ganancia de envío de pista heredada en la página Audio del cuadro de diálogo Preferencias si desea configurar los envíos de pista de audio para que funcionen igual que hacían en Vegas Pro 7.0 y versiones anteriores. Cuando la casilla de verificación esté marcada, podrá abrir proyectos creados con versiones anteriores de Vegas Pro con la garantía de que sonarán tal y como lo hacían en versiones anteriores de Vegas Pro. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha Audio" en la página 732.

Ajuste del nivel de recorte de los efectos asignables

1. Anule la selección del botón Configuración de automatización ⚙.
2. Haga clic en la etiqueta del control deslizante de propósitos múltiples y elija una cadena de efectos asignables del menú.



3. Arrastre el control de fundido de efectos para controlar el nivel de la pista enviada a cada una de las cadenas de efectos asignables que haya creado. Si se arrastra el control de fundido hacia la izquierda, se reduce el volumen; si se arrastra a la derecha, se refuerza.

   Puede mantener presionada la tecla Ctrl mientras arrastra un control de fundido para ajustar la configuración en incrementos pequeños o bien hacer doble clic en dicho control para devolverlo al valor 0 dB.

   Si hay seleccionadas varias pistas, se ajustarán todas las pistas seleccionadas.

Ajuste del nivel de automatización de los efectos asignables

Cuando selecciona el botón Configuración de automatización, la miniatura del controlador de fundido se muestra como y se puede usar el control para editar los efectos asignables y la automatización del nivel de envío de buses. Para obtener más información, consulte "Automatización de pistas de audio" en la página 309.

Ajuste de los niveles de envío de bus

El control deslizante de propósitos múltiples de la cabecera de pista se puede utilizar como control de recorte para ajustar el nivel de envío de bus general de la pista, o puede ajustar la configuración de automatización de envío de buses.

El nivel de recorte se añade a la configuración de automatización del envío del bus, de modo que la envolvente se conserva, pero con un refuerzo o una reducción aplicados. Por ejemplo, configurar el control de recorte a -3 dB produce el mismo efecto que disminuir cada punto envolvente en 3 dB.

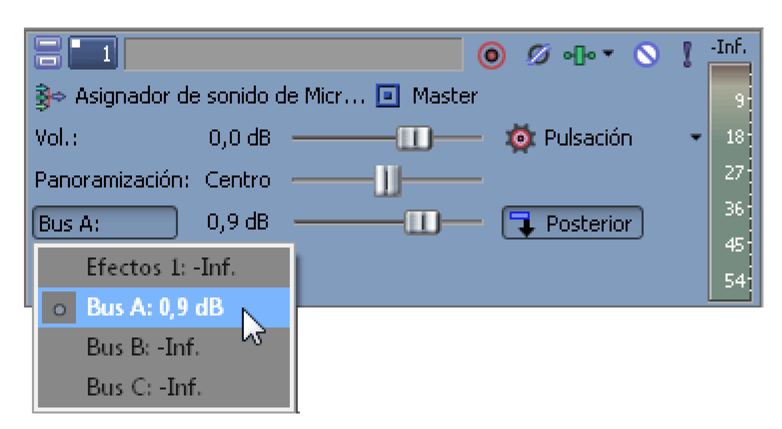
 Sugerencias:

- Los envíos del bus tienen un volumen previo (así como un silencio previo) de forma predeterminada. Cuando los envíos del bus tienen un volumen previo, se puede crear una mezcla cue que sea independiente de la mezcla principal (como la salida de monitor de un mezclador de hardware)."Creación de una mezcla cue (auriculares) con la mesa de mezclas" en la página 454. Para cambiar al volumen posterior, haga clic en el botón Envío previo/posterior a volumen (o haga clic con el botón secundario en el desvanecedor de bus y seleccione Volumen posterior en el menú contextual). Los envíos de volumen posterior resultan muy útiles para los envíos de efectos porque el envío presta especial atención a los controles de volumen y silencio de la pista.
- Si desea aplicar panoramización de pistas a envíos de buses (incluida la colocación de panoramizaciones y el modo de panoramización), haga clic con el botón secundario en el control de fundido del bus y seleccione Vincular a panoramización de pista principal en el menú contextual.

  Si no se selecciona la opción Vincular a panoramización de pista principal, la pista enviará una señal estéreo con panoramización central utilizando el modo de panoramización actual de la pista.
- Seleccione la casilla de verificación Usar ganancia de envío de pista heredada en la página Audio del cuadro de diálogo Preferencias si desea configurar los envíos de pista de audio para que funcionen igual que hacían en Vegas Pro 7.0 y versiones anteriores. Cuando la casilla de verificación esté marcada, podrá abrir proyectos creados con versiones anteriores de Vegas Pro con la garantía de que sonarán tal y como lo hacían en versiones anteriores de Vegas Pro. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha Audio" en la página 732.

Ajuste del nivel de recorte del envío de buses

1. Anule la selección del botón Configuración de automatización .
2. Haga clic en la etiqueta del control deslizante de propósitos múltiples y seleccione un bus del menú.



3. Arrastre el control de fundido para controlar el nivel de la pista enviada a cada uno de los buses adicionales que haya creado para el proyecto. Si se arrastra el control de fundido hacia la izquierda, se reduce el volumen; si se arrastra a la derecha, se refuerza.

   Puede mantener presionada la tecla Ctrl mientras arrastra un control de fundido para ajustar la configuración en incrementos pequeños o bien hacer doble clic en dicho control para devolverlo al valor 0 dB.

   Si hay seleccionadas varias pistas, se ajustarán todas las pistas seleccionadas.

Ajuste de la automatización del envío de buses

Cuando selecciona el botón Configuración de automatización, la miniatura del controlador de fundido se muestra como y se puede usar el control para editar la automatización del nivel de envío de buses. Para obtener más información, consulte "Automatización de pistas de audio" en la página 309.

Ajuste de los niveles de recorte

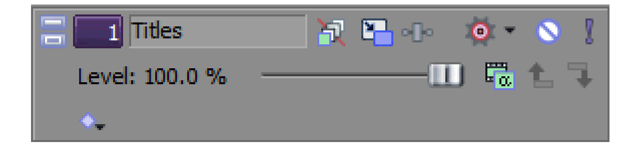
Los controles de la cabecera de pista pueden funcionar como controles de recorte o automatización para el volumen de pista, la panoramización, el envío de efectos asignables y los niveles de envío de buses. El ajuste del control de recorte afecta al nivel de toda la pista tal y como ocurría en versiones anteriores de Vegas Pro.

El nivel de recorte se añade a la configuración de la automatización de pista de modo que se conserva la configuración de automatización, pero con un refuerzo o una reducción aplicados. Por ejemplo, configurar el control de recorte a -3 dB produce el mismo efecto que disminuir cada punto envolvente en 3 dB.

Para ajustar los niveles de recorte, anule la selección del botón Configuración de automatización. Si la opción Configuración de automatización está seleccionada, el control de fundido de volumen y el control deslizante de propósitos múltiples ajustarán la configuración de automatización.

Controles de pista de vídeo

Los controles de la lista de pistas permiten ajustar el movimiento, los efectos, la opacidad y la composición de la pista.



Cambio del color de una pista

Puede cambiar el color de las pistas para crear grupos lógicos de pistas.

Para cambiar el color de una pista, haga clic con el botón secundario en la cabecera y seleccione Color de visualización de pista en el menú contextual. Seleccione un color en el submenú para

cambiar el icono en la lista de pistas y el color que se utiliza para resaltar un evento seleccionado en la escala de tiempo.

Utilice la ficha Visualización del cuadro de diálogo Preferencias para editar los colores disponibles. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha Visualización" en la página 747.

Cambio de la altura de una pista

Arrastre el borde inferior de una pista para ajustar su altura. Si desea establecer la altura de una pista como la altura predeterminada para las nuevas pistas, puede hacer clic con el botón secundario en la lista de pistas y seleccionar Establecer propiedades de pista predeterminadas en el menú contextual.

Para obtener más información, consulte "Establecimiento de propiedades de pista predeterminadas" en la página 305.

Haga clic en Minimizar para minimizar una pista verticalmente.

Haga clic en Maximizar para acercar el zoom verticalmente de modo que la pista rellene la escala de tiempo.

Tras minimizar o maximizar una pista, vuelva a hacer clic en el botón Minimizar o Maximizar para devolver una pista a su altura anterior.

Los siguientes métodos abreviados de teclado también están disponibles:

- Presione Ctrl+Mayús+Flecha arriba o Flecha abajo para cambiar la altura de todas las pistas a la vez.
- Presione ` para minimizar todas las pistas. Vuelva a presionar esta tecla para restablecer las pistas a su altura anterior. Al restaurar la altura de pista, las pistas que haya minimizado anteriormente no se restaurarán; puede restaurar estas pistas haciendo clic en el botón Restaurar altura de pista situado en la cabecera de pista.
- Presione Ctrl+` para devolver todas las pistas a la altura predeterminada.

Expansión o contracción de capas de pista

Haga clic con el botón secundario en la cabecera de pista y seleccione Expandir capas de pista para expandir una pista de vídeo a fin de mostrar tres subpistas dentro de la pista principal: el rodillo A, el rodillo B y el rodillo de transición. En esta vista, los clips secuenciales alternan entre los rodillos A y B, mientras que el área solapada entre eventos está representada por el rodillo de transición.

Seleccione este comando de nuevo para contraer las capas de pista.

Para obtener más información, consulte "Adición de transiciones" en la página 382.

Expansión o contracción de fotogramas clave de pista

Si está utilizando efectos de pista de vídeo o movimiento de pista, los fotogramas clave aparecerán en la escala de tiempo debajo de la pista de vídeo. Puede arrastrar fotogramas clave para ajustar su posición, o bien hacer clic con el botón secundario en un fotograma clave para mostrar un menú

contextual que le permitirá añadir y eliminar fotogramas clave, y cambiar la curva de interpolación entre fotogramas clave.

Para obtener más información, consulte "Adición de efectos de vídeo" en la página 376 y "Edición del movimiento de pista" en la página 343.



Seleccione el botón Bloquear envolventes a eventos para bloquear fotogramas clave de nivel de pista a los eventos de la pista. Cuando los fotogramas clave estén bloqueados, podrá mover eventos a lo largo de la escala de tiempo y sus fotogramas clave asociados se moverán con ellos.

Haga clic en el botón Expandir/Contraer fotogramas clave de pista, en la cabecera de la pista, para cambiar la altura de los fotogramas clave de pista.

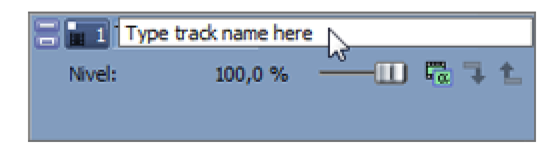


Los fotogramas clave de nivel de evento no son visibles en la escala de tiempo.

Asignación de un nombre a una pista

1. Haga doble clic en la tira de escritura y especifique el nombre de la pista.

   Si no ve la tira de escritura, expanda la pista para mostrarla. La tira de escritura aparece encima del desvanecedor Nivel.

2. Presione Entrar para guardar el nombre.

Omisión de la envolvente de desenfoque de movimiento

Si ha aplicado una envolvente de desenfoque de movimiento a la pista de bus de vídeo, la envolvente afectará a todas las pistas. Para ignorar esta opción en una pista, seleccione el botón Ignorar desenfoque de movimiento en la cabecera de pista.

Para obtener más información, consulte "Pista de bus de vídeo" en la página 300.

Aplicación de movimiento de pista

Haga clic en el botón Movimiento de pista para mostrar la ventana de movimiento de pista.

Puede utilizar esta ventana para animar una pista de vídeo o crear efectos de una imagen dentro de otra.

Para obtener más información, consulte "Edición del movimiento de pista" en la página 343.

Aplicación de efectos a una pista

Haga clic en el botón Efectos de pista para añadir o editar efectos de vídeo de nivel de pista. Los efectos de pista se aplicarán a todos los eventos de la pista seleccionada.

Para obtener más información, consulte "Adición de efectos de vídeo" en la página 376.

Silenciamiento de pistas

Haga clic en el botón Silencio para impedir que una pista se reproduzca en la mezcla. Haga clic en el botón Silencio de pistas adicionales para añadirlas al grupo de silencio. Para anular el silencio de una pista, vuelva a hacer clic en el botón Silencio.



Cuando tenga un grupo de pistas silenciadas, mantenga presionada la tecla Ctrl mientras hace clic en el botón Silencio de una pista no silenciada para eliminar todas las demás pistas del grupo de silencio. Mantenga presionada la tecla Ctrl mientras hace clic en el botón Silencio de una pista silenciada para restablecer todos los botones Silencio.

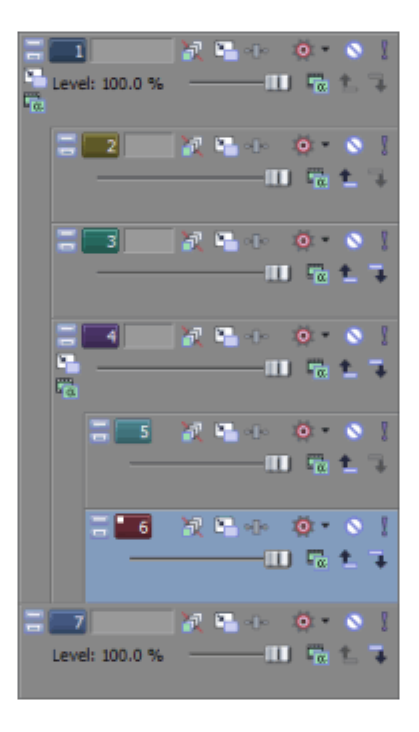
Silencio y anulación de silencio de una pista

1. Anule la selección del botón Configuración de automatización .
2. Haga clic en el botón Silencio .

Si cuenta con varios niveles de pistas primarias y secundarias, hacer clic en el botón Silencio en una pista primaria silenciará dicha pista y sus secundarios de composición.

En la lista de pistas de muestra, silenciar la pista 1 silenciará las pistas de la 1 a la 6.

Silenciar la pista 4 silenciará las pistas de la 4 a la 6.



Para obtener más información, consulte "Composición y máscaras" en la página 457.

Ajuste de la automatización de silencio

Puede editar la configuración de automatización de silencio añadiendo una envolvente de silencio a la pista o a través de los controles de la cabecera de pista.

1. Seleccione el botón Configuración de automatización. El botón Silencio se muestra como .

2. Haga clic en el botón Silencio para cambiar el estado de automatización de silencio de la pista.

   El botón funcionará de forma diferente si la pista tiene una envolvente de silencio y cuando cambie el modo de grabación de automatización de pista:

   - Si el modo de automatización de pista se configura como Desactivado, el botón silenciará toda la pista.
   - Si la pista tiene una envolvente de silencio y el modo de automatización de pista se configura como Lectura, el botón cambiará de estado para reflejar la configuración de la envolvente durante la reproducción, pero no podrá ajustarse.
   - Si la pista tiene una envolvente de silencio y el modo de automatización de pista se configura como Pulsación o Pasador, el botón editará la configuración de envolvente en la posición del cursor.

Para obtener más información, consulte "Grabación de automatización de envolventes de pista y fotogramas clave" en la página 326 y "Automatización de pistas de vídeo" en la página 314.

Reproducción de solo una pista

Seleccione el botón Solo ! para silenciar todas las pistas no seleccionadas. Haga clic en el botón Solo de pistas adicionales para añadirlas al grupo de solo. Para eliminar una pista del grupo de solo, vuelva a hacer clic en el botón Solo.

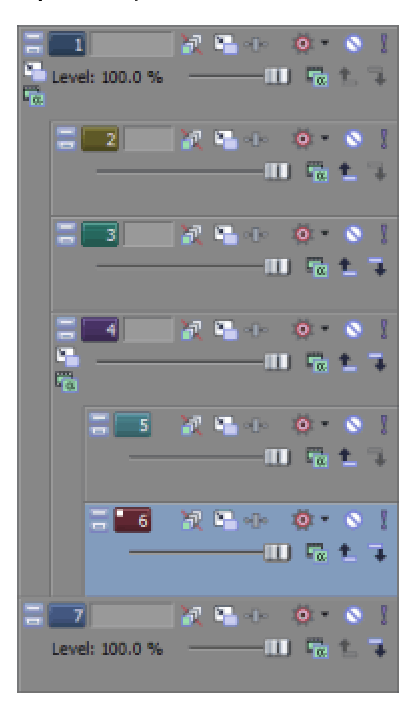


Cuando tenga un grupo de pistas aisladas, mantenga presionada la tecla Ctrl mientras hace clic en el botón Solo de una pista no aislada para eliminar todas las demás pistas del grupo de solo. Mantenga presionada la tecla Ctrl mientras hace clic en el botón Solo de una pista aislada para restablecer todos los botones Solo.

Si cuenta con varios niveles de pistas primarias y secundarias, hacer clic en el botón Solo ! en una pista primaria aislará dicha pista y sus secundarios de composición. Las otras pistas no aisladas en el mismo nivel de composición se ignorarán.

En la lista de pistas de muestra, aislar la pista 1 aislará las pistas de la 1 a la 6.

Aislar la pista 4 aislará las pistas de la 4 a la 6. Las pistas 2 y 3 se ignorarán, mientras que las pistas 1 y 7 se reproducirán normalmente.



Para obtener más información, consulte "Composición y máscaras" en la página 457.

Ajuste de la opacidad y los niveles de recorte de la pista

El control deslizante Nivel situado en la cabecera de pista afecta al nivel compuesto de una pista. Este control se puede utilizar como control de recorte para ajustar la opacidad general de la pista o para ajustar la configuración de automatización de la opacidad de pista.

El nivel de recorte se añade a la configuración de automatización de la pista, de modo que la envolvente se conserva, pero con un refuerzo o una reducción aplicados. Por ejemplo, configurar el control de recorte en 90 % produce el mismo efecto que disminuir cada punto envolvente en 10 %.

Haga clic en el botón Modo compuesto primario o Modo de composición y seleccione un modo del menú para determinar cómo se genera la transparencia en una pista de vídeo. Ya que las pistas inferiores se muestran a través de pistas superiores, es el modo de composición de la pista superior el que determina la cantidad que se muestra de la pista inferior. El modo de composición de la pista de vídeo inferior ajusta su transparencia contra el fondo.

Para obtener más información, consulte "Automatización de pistas de vídeo" en la página 314 y "Composición y máscaras" en la página 457.

Ajuste del nivel de recorte de composición

1. Anule la selección del botón Configuración de automatización .
2. Arrastre el control deslizante Nivel para establecer la transparencia o la fusión de cada pista: el extremo izquierdo representa el 100 % de transparencia y el extremo derecho, el 100 % de opacidad.

   Puede presionar Ctrl mientras arrastra el control deslizante para ajustar la configuración en incrementos pequeños o hacer doble clic en el control deslizante para volver a establecer el valor en 100 % de opacidad.

   Si hay seleccionadas varias pistas, se ajustarán todas las pistas seleccionadas.

Ajuste del nivel de automatización compuesto

Puede editar la configuración de automatización añadiendo una envolvente de nivel compuesto a la pista o a través de los controles de la cabecera de pista.

1. Seleccione el botón Configuración de automatización . La miniatura del control deslizante aparece como en el modo de automatización.
2. Arrastre el control deslizante Nivel.

   El control deslizante funcionará de forma diferente si la pista tiene una envolvente de nivel compuesto y cuando cambie el modo de grabación de automatización de pista:

   - Si el modo automatización de pista se configura como Desactivado, el control deslizante ajustará el nivel compuesto de toda la pista.
   - Si la pista tiene una envolvente de nivel compuesto y el modo de automatización de pista se configura como Lectura, el control deslizante seguirá a la envolvente durante la reproducción, pero no podrá ajustarse.
   - Cuando el modo de automatización de pista se ajusta a Pulsación o Pasador, el control deslizante edita la configuración de envolvente en la posición del cursor. Si la pista no tiene una envolvente de nivel compuesto, se agregará una cuando ajuste el control deslizante.

Si hay seleccionadas varias pistas, se ajustarán todas las pistas seleccionadas.

Para obtener más información, consulte "Grabación de automatización de envolventes de pista y fotogramas clave" en la página 326 y "Automatización de pistas de vídeo" en la página 314.

Ajuste de los niveles de desvanecimiento a color de pista

Puede editar la configuración de automatización añadiendo una envolvente de desvanecimiento a color a la pista o a través de los controles de la cabecera de pista. El control deslizante de desvanecimiento solo se mostrará si se selecciona el botón Configuración de automatización .



Puede definir los colores de desvanecimiento de pista para cada pista de vídeo independientemente haciendo clic con el botón secundario en la cabecera de pista, seleccionando Desvanecimiento de colores y eligiendo Arriba o Abajo en el submenú. Si desea cambiar los colores predeterminados de desvanecimiento, utilice los controles Desvanecimiento de pista (arriba) y Desvanecimiento de pista (abajo), en la ficha Vídeo del cuadro de diálogo Preferencias.

1. Seleccione el botón Configuración de automatización . La miniatura del control deslizante aparece como en el modo de automatización.
2. Arrastre el control deslizante Desvanecimiento.

   El control deslizante funcionará de forma diferente cuando cambie el modo de grabación de automatización de pista:

   - Si el modo automatización de pista se configura como Desactivado, el control deslizante ajustará el nivel de desvanecimiento de toda la pista.
   - Si el modo de automatización de pista se configura como Lectura, el control deslizante seguirá a la envolvente durante la reproducción, pero no podrá ajustarse.
   - Cuando el modo de automatización de pista se ajusta a Pulsación o Pasador, el control deslizante edita la configuración de envolvente en la posición del cursor.

Si hay seleccionadas varias pistas, se ajustarán todas las pistas seleccionadas.

Para obtener más información, consulte "Grabación de automatización de envolventes de pista y fotogramas clave" en la página 326 y "Automatización de pistas de vídeo" en la página 314.

Pistas de bus de audio

En el menú Ver, seleccione Pistas de bus de audio para mostrar u ocultar la visualización de pistas de bus de audio en la parte inferior de la escala de tiempo. Existe una pista de bus de audio para cada bus o cadena de efectos asignables del proyecto y que sirve como representación de escala de tiempo de cada bus o cadena.

Las pistas de bus se pueden usar para automatizar los parámetros de volumen, panoramización y efecto usando envolventes. Para obtener más información, consulte "Automatización de pistas de audio" en la página 309.

Los controles de la pista de bus se encuentran duplicados en las tiras de canal de bus o efectos asignables en la ventana de la mesa de mezclas. "Tiras de canal de bus" en la página 434 y "Tiras de canal de envío de efectos (efectos asignables)" en la página 447.

Adición de automatizaciones a pistas de bus de audio

El proceso para añadir volumen, panoramización y automatización de efectos a una pista de bus es idéntico al de añadir automatización a una pista estándar.

Para obtener más información sobre la automatización de pistas, consulte "Automatización de pistas de audio" en la página 309.

Adición de efectos a pistas de bus

Haga clic en el botón Efectos de bus de la cabecera de pista del bus para agregar o editar efectos de bus. Si no hay efectos en el bus, al hacer clic en este botón aparecerá el Selector de plugins. Si un bus de audio ya tiene efectos asignados, al hacer clic en este botón se mostrará la ventana Efectos de bus Para obtener más información, consulte "Edición de efectos de audio" en la página 372.

 Si la cadena de efectos de bus incluye plugins con parámetros automatizables, el botón Efectos de bus se mostrará como .

Silenciamiento de pistas

Haga clic en el botón Silencio para impedir que una pista de bus se reproduzca en la mezcla. Haga clic en el botón Silencio de pistas adicionales para añadirlas al grupo de silencio. Para anular el silencio de una pista, vuelva a hacer clic en el botón Silencio.

Silencio y anulación del silencio de una pista de bus

1. Anule la selección del botón Configuración de automatización .
2. Haga clic en el botón Silencio .



Cuando tenga un grupo de pistas silenciadas, mantenga presionada la tecla Ctrl mientras hace clic en el botón Silencio de una pista no silenciada para eliminar todas las demás pistas del grupo de silencio. Mantenga presionada la tecla Ctrl mientras hace clic en el botón Silencio de una pista silenciada para restablecer todos los botones Silencio.

Ajuste de la automatización de silencio

Puede editar la configuración de automatización de silencio añadiendo una envolvente de silencio a la pista o a través de los controles de la cabecera de pista.

1. Seleccione el botón Configuración de automatización . El botón Silencio se muestra como .
2. Haga clic en el botón Silencio para cambiar el estado de automatización de silencio de la pista de bus.

   El botón funcionará de forma diferente si la pista tiene una envolvente de silencio y cuando cambie el modo de grabación de automatización de pista:

   - Si el modo de automatización de pista se configura como Desactivado, el botón silenciará toda la pista.
   - Si la pista tiene una envolvente de silencio y el modo de automatización de pista se configura como Lectura, el botón cambiará de estado para reflejar la configuración de la envolvente durante la reproducción, pero no podrá ajustarse.
   - Si la pista tiene una envolvente de silencio y el modo de automatización de pista se configura como Pulsación o Pasador, el botón editará la configuración de envolvente en la posición del cursor.

Reproducción de solo una pista

Haga clic en el botón Solo para reproducir únicamente (solo) las pistas de bus de audio seleccionadas. Haga clic en el botón Solo de pistas adicionales para añadirlas al grupo de solo. Para eliminar una pista del grupo de solo, vuelva a hacer clic en su botón Solo.



Mantenga presionada la tecla Ctrl mientras hace clic en un botón Solo para reproducir únicamente una pista y eliminar todas las demás pistas del grupo de solo.

Cambio del tamaño a las pistas de bus

Es posible arrastrar el divisor horizontal entre la lista de pistas y las pistas de bus para aumentar o reducir el espacio utilizado para mostrar las pistas. Lleve a cabo cualquiera de las siguientes acciones para cambiar el tamaño de pistas de bus individuales:

- Arrastre el borde inferior de una pista de bus para ajustar su altura.
- Haga clic en Minimizar para minimizar una pista verticalmente.
- Haga clic en Maximizar para acercar el zoom verticalmente de modo que la pista de bus rellene la parte inferior de la escala de tiempo.
- Tras minimizar o maximizar una pista de bus, haga clic en los botones Minimizar o Maximizar para devolver una pista de bus a su altura anterior.
- Presione Ctrl+Mayús+Flecha arriba o Flecha abajo cuando el área de pista de bus esté resaltada para cambiar el tamaño de todas las pistas de bus a la vez.

Pista de bus de vídeo

En el menú Ver, seleccione Pista de bus de vídeo para mostrar u ocultar la visualización de pistas de bus de vídeo en la parte inferior de la escala de tiempo. Existe una única pista de bus como representación de la escala de tiempo de la salida principal de vídeo.

Puede utilizar la pista de bus para animar efectos de salida de vídeo a través de fotogramas clave y agregar envolventes de desenfoque de movimiento o envolventes de supermuestreo de vídeo.

Adición de fotogramas clave a la pista de bus de vídeo

La adición de fotogramas clave a la pista de bus de vídeo es igual que trabajar con cualquier otra pista de vídeo. Utilice este tipo de fotogramas clave para animar efectos de salida de vídeo. Para obtener más información, consulte "Animación de fotogramas clave" en la página 352 y "Adición de efectos de vídeo" en la página 376.

Adición de envolventes de desvanecimiento a color

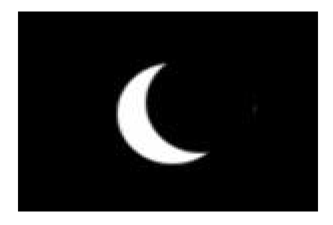
Puede agregar envolventes de desvanecimiento a color, cantidad de desenfoque de movimiento y supermuestreo de vídeo en la pista de bus de vídeo para que se apliquen a la salida de vídeo.

La adición y edición de una envolvente de desvanecimiento a color es igual que agregar una envolvente a una pista de vídeo estándar, con la diferencia de que afecta a todas las pistas. Para obtener más información, consulte "Automatización de pistas de vídeo" en la página 314.

Adición de envolventes de desenfoque de movimiento

El desenfoque de movimiento puede darle un toque más realista a la animación creada por ordenador. Por ejemplo, si utiliza movimiento de pista o panoramización/recorte de evento para mover un clip por el fotograma, cada fotograma se mostrará con claridad si no se aplica el desenfoque. Al activar esta

opción, se agrega un desenfoque por movimiento a cada fotograma para crear la apariencia de movimiento fluido, de la misma forma que un elemento que se mueve rápido aparece desenfocado cuando se toma una fotografía con una velocidad de obturador baja.



Fotograma de evento panoramizado sin desenfoque de movimiento



Fotograma con desenfoque de movimiento

1. Haga clic con el botón secundario en la pista de bus de vídeo, seleccione Insertar/Eliminar envolvente en el menú contextual y, a continuación, elija Cantidad de desenfoque de movimiento en el submenú.
2. Edite la configuración de automatización del desenfoque de movimiento:
   - Agregue y ajuste puntos envolventes como sea necesario para establecer el intervalo de tiempo que se utilizará en el desenfoque. Para obtener más información, consulte "Ajuste de envolventes" en la página 321. Si se aumenta el valor se enfatizará el efecto de desenfoque. Por ejemplo, si ajusta la envolvente a 0, no se producirá ningún desenfoque; si la ajusta a 1 segundo, cada fotograma se desenfocará durante medio segundo antes y después del fotograma.

     O bien...
   - Seleccione el botón Configuración de automatización . El control deslizante Desenfoque de movimiento se mostrará como .

     El control deslizante Desenfoque de movimiento funcionará de forma diferente si la pista tiene una envolvente de nivel compuesto y cuando cambie el modo de grabación de automatización de pista:
     - Si el modo automatización de pista se configura como Desactivado, el control deslizante ajustará el nivel de desenfoque de movimiento de toda la pista.
     - Si la pista tiene una envolvente de desenfoque de movimiento y el modo de automatización de pista se configura como Lectura, el control deslizante seguirá a la envolvente durante la reproducción, pero no podrá ajustarse.

- Cuando el modo de automatización de pista se ajusta a Pulsación o Pasador, el control deslizante edita la configuración de envolvente en la posición del cursor. Si la pista no tiene una envolvente de desenfoque de movimiento, se agregará una al ajustar el control deslizante.

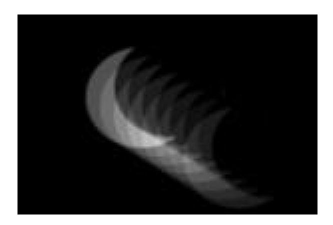
3. La envolvente de desenfoque de movimiento afecta a todas las pistas. Para ignorar esta opción en una pista, seleccione el botón Ignorar desenfoque de movimiento en la cabecera de pista.
4. Para cambiar el tipo de desenfoque, seleccione una opción de la lista desplegable Tipo de desenfoque de movimiento en la ficha Vídeo del cuadro de diálogo Propiedades del proyecto. Esta opción determinará la forma del desenfoque y la opacidad de los fotogramas. Para obtener más información, consulte "Configuración de propiedades de proyecto" en la página 57.


La adición de un desenfoque de movimiento aumentará sensiblemente el tiempo de renderización del proyecto.

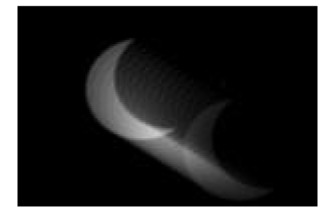
Adición de envolventes de supermuestreo de vídeo

El supermuestreo de vídeo puede mejorar el aspecto de las animaciones generadas por ordenador calculando los fotogramas intermedios entre la velocidad de fotogramas del proyecto, lo que le permitirá crear desenfoques de movimiento o movimientos más fluidos desde orígenes como, por ejemplo, movimiento de pista, panoramización/recorte de eventos, transiciones o efectos con posibilidad de agregar fotogramas clave.


El efecto del supermuestreo de vídeo es menos obvio con aquellos vídeos que contienen movimiento rápido, y dicha opción no podrá mejorar la apariencia del vídeo existente.



Desenfoque de movimiento sin supermuestreo: las exposiciones múltiples son visibles



Desenfoque de movimiento con supermuestreo: las exposiciones múltiples aparecen más fluidas

1. Haga clic con el botón secundario en la pista de bus de vídeo, seleccione Insertar/Eliminar envolvente en el menú contextual y, a continuación, seleccione Supermuestreo de vídeo en el submenú.

2. Edite la configuración de automatización:

   - Añada y ajuste puntos envolventes como sea necesario para especificar cuántos fotogramas se calcularán entre fotogramas (usando la velocidad de fotogramas del proyecto) a fin de crear el desenfoque.

     O bien...

   - Seleccione el botón Configuración de automatización. El control deslizante Supermuestreo se mostrará como.

     El control deslizante Supermuestreo funcionará de forma diferente si la pista tiene una envolvente de supermuestreo y cuando cambie el modo de grabación de automatización de pista:

     - Si el modo automatización de pista se configura como Desactivado, el control deslizante ajustará el nivel supermuestreo de toda la pista.
     - Si la pista tiene una envolvente de supermuestreo y el modo de automatización de pista se configura como Lectura, el control deslizante seguirá a la envolvente durante la reproducción, pero no podrá ajustarse.
     - Cuando el modo de automatización de pista se ajusta a Pulsación o Pasador, el control deslizante edita la configuración de envolvente en la posición del cursor. Si la pista no tiene una envolvente de supermuestreo, se agregará una al ajustar el control deslizante.

El supermuestreo de vídeo aumentará sensiblemente el tiempo de renderización del proyecto. Por ejemplo, si establece la envolvente de supermuestreo de vídeo en 2, se renderizará el doble de fotogramas que en un proyecto sin supermuestreo. Ajuste la envolvente para que aplique el supermuestreo solo donde sea necesario.

Adición de efectos a pistas de bus

Haga clic en Efectos de salida de vídeo en la cabecera de pista de bus para agregar o editar este tipo de efectos. Si no hay efectos de salida de vídeo, al hacer clic en el botón se mostrará el Selector de plugins. Si ya ha configurado estos efectos, al hacer clic en este botón se mostrará la ventana Efectos de salida de vídeo. Para obtener más información, consulte "Adición de efectos de vídeo" en la página 376.

Silencio de la salida de vídeo

Haga clic en el botón Silencio para silenciar la salida de vídeo. Para anular el silencio, haga clic de nuevo en el botón Silencio.

Silencio y anulación del silencio de una pista de bus

1. Anule la selección del botón Configuración de automatización .
2. Haga clic en el botón Silencio .

Ajuste de la automatización de silencio

Puede editar la configuración de automatización de silencio añadiendo una envolvente de silencio a la pista o a través de los controles de la cabecera de pista.

1. Seleccione el botón Configuración de automatización . El botón Silencio se muestra como .
2. Haga clic en el botón Silencio para cambiar el estado de automatización de silencio de la pista de bus.

   El botón funcionará de forma diferente si la pista tiene una envolvente de silencio y cuando cambie el modo de grabación de automatización de pista:

   - Si el modo de automatización de pista se configura como Desactivado, el botón silenciará toda la pista.
   - Si la pista tiene una envolvente de silencio y el modo de automatización de pista se configura como Lectura, el botón cambiará de estado para reflejar la configuración de la envolvente durante la reproducción, pero no podrá ajustarse.
   - Si la pista tiene una envolvente de silencio y el modo de automatización de pista se configura como Pulsación o Pasador, el botón editará la configuración de envolvente en la posición del cursor.

Omisión de los efectos y las envolventes de vídeo

Haga clic en Ignorar efectos y envolventes en la cabecera de pista de bus para ignorar todos los efectos de salida de vídeo y las envolventes de pista de bus.

Cambio del tamaño a las pistas de bus

Es posible arrastrar el divisor horizontal entre la lista de pistas y las pistas de bus para aumentar o reducir el espacio asignado a las pistas de bus. Lleve a cabo cualquiera de las siguientes acciones para cambiar el tamaño de pistas de bus individuales:

- Arrastre el borde inferior de una pista de bus para ajustar su altura.
- Haga clic en Minimizar para minimizar una pista verticalmente.
- Haga clic en Maximizar para acercar el zoom verticalmente de modo que la pista de bus rellene la parte inferior de la escala de tiempo.
- Tras minimizar o maximizar una pista de bus, haga clic en los botones Minimizar o Maximizar para devolver una pista de bus a su altura anterior.
- Presione Ctrl+Mayús+Flecha arriba o Flecha abajo cuando el área de pista de bus esté resaltada para cambiar el tamaño de todas las pistas de bus a la vez.

Establecimiento de propiedades de pista predeterminadas

Puede usar la configuración de cualquier pista con el fin de especificar valores predeterminados para nuevas pistas.

Edición de la configuración de pista predeterminada

1. Haga clic con el botón secundario en una cabecera de pista y seleccione Establecer propiedades de pista predeterminadas en el menú contextual.

2. Marque la casilla correspondiente a cada elemento que desee utilizar como predeterminado a la hora de crear una nueva pista:

Elemento	Descripción
Volumen	Marque esta casilla si desea utilizar la configuración actual del control de fundido de Volumen cada vez que inserte una pista de audio.
Modo compuesto	Marque esta casilla si desea utilizar la configuración actual del botón Modo de composición cada vez que inserte una pista de vídeo.
Tipo de panoramización	Marque esta casilla si desea utilizar el modo de panoramización actual cada vez que inserte una pista de audio. Para establecer el modo de panoramización, haga clic con el botón secundario en el control deslizante de Panoramización y seleccione un modo de la lista desplegable. Para obtener más información, consulte "Modos de panoramización de audio" en la página 525.
Altura	Marque esta casilla si desea utilizar la altura de pista actual cada vez que inserte una pista de audio o de vídeo.
Efectos de pista	Marque esta casilla si desea utilizar la cadena y la configuración de efectos de pista actuales cada vez que inserte una pista de audio o de vídeo. Para obtener más información, consulte "Adición de efectos de pista de audio" en la página 359 y "Adición de efectos de vídeo" en la página 376.
Monitor de entrada	Marque esta casilla de verificación si desea habilitar la grabación de la monitorización de entrada cuando inserte una pista de audio. Para obtener más información, consulte "Grabación de audio" en la página 133.
Modo de automatización	Marque esta casilla de verificación si desea usar la opción Configuración de automatización y la de modo de automatización de pista en la pista seleccionada siempre que inserte una pista de audio o vídeo. Para obtener más información, consulte "Grabación de automatización de envolventes de pista y fotogramas clave" en la página 326.

3. Haga clic en Aceptar.

Restablecimiento de la configuración de pista original

1. Haga clic con el botón secundario en una cabecera de pista y seleccione Establecer propiedades de pista predeterminadas en el menú contextual.
2. Marque la casilla Restablecer valores originales.
3. Haga clic en Aceptar.

Renderizar a nueva pista

En el menú Herramientas, seleccione Renderizar a nueva pista para mezclar varias pistas en una sola. Esta función es similar a la de combinación de pistas en el mundo analógico.

 Si el proyecto contiene muchas pistas y efectos, mezclarlos entre sí puede ayudar a ahorrar potencia de procesamiento.

Si renderiza varias pistas, cualquier envolvente o efecto de pista que haya aplicado se renderizará en la nueva pista. Los archivos originales no se verán afectados y la(s) nueva(s) pista(s) se guardará(n) en un archivo nuevo.

1. Haga clic en el botón Solo ! correspondiente a las pistas que desee mezclar. Si no activa el solo para las pistas, la pista renderizada coincidirá con la salida del bus del master. Cree una selección de tiempo si desea mezclar una parte del proyecto.

   Las pistas de vídeo se renderizarán en una única pista de vídeo, mientras que las pistas de audio se renderizarán en una única pista de audio estéreo.

2. En el menú Herramientas, seleccione Renderizar en pista nueva. Accederá al cuadro de diálogo Renderizar en pista nueva.
3. Utilice los controles del cuadro de diálogo Renderizar en pista nueva para elegir la ubicación y el formato que quiera usar para guardar la pista renderizada. Para obtener más información, consulte "Renderización de proyectos (Renderizar como)" en la página 619.
4. Haga clic en el botón Renderizar. Se mostrará un cuadro de diálogo en el que podrá ver el progreso de la renderización.
5. Una vez terminada la mezcla, la pista nueva aparecerá en la lista de pistas.
6. Una vez que aparezca la nueva pista, podrá eliminar las pistas originales.

Capítulo 11

Uso de la automatización

La automatización le permite controlar los niveles de audio y vídeo, la panoramización y los parámetros de efectos en el tiempo. Puede crear fundidos, aplicar panoramización estéreo y agregar efectos con parámetros que cambiarán a lo largo del proyecto.

La automatización está representada en la escala de tiempo Vegas® Pro en forma de envolvente o como un conjunto de fotogramas clave. Puede crear la automatización añadiendo envolventes o fotogramas clave a las pistas (incluidas las pistas de bus), o puede grabar parámetros de automatización ajustando los controles de la interfaz de Vegas Pro (o en una superficie de control) durante la reproducción. Para obtener más información acerca del uso de una superficie de control, consulte "Uso de una superficie de control" en la página 655.



Los controles de ganancia, nivel y panoramización pueden ajustar la configuración de automatización (dinámica), o bien se pueden utilizar como controles de recorte (no automatizado).

La configuración de recorte se añade a la configuración de automatización de manera que los valores de envolvente o fotograma clave se conservan, pero con un desplazamiento aplicado. Por ejemplo, configurar el control de recorte de una pista de audio a -3 dB produce el mismo efecto que disminuir cada punto envolvente en 3 dB.

Si la automatización no se comporta del modo que esperaba, quizá se deba a que haya aplicado un valor de recorte que esté desplazando la configuración de automatización.

Cuando un control esté configurado para ajustar los niveles de recorte, se mostrará como . Cuando esté configurado para ajustar los niveles de automatización, se mostrará como .

Automatización de pistas de audio

Con la automatización de pistas de audio, es posible crear fundidos, aplicar panoramización estéreo y añadir efectos con parámetros o enviar niveles que cambien en el tiempo.

La automatización de pistas siempre afectará a todos los eventos de la pista. Esto significa que todas las envolventes de evento se calcularán después de la automatización de pistas.

A fin de ajustar la automatización de pista usando los controles de la cabecera de pista, seleccione el botón Configuración de automatización . Si Configuración de automatización no está seleccionado, los controles ajustan los niveles estáticos (recorte).



Seleccione un tipo de fundido de la lista desplegable Elementos predeterminados de audio que encontrará en la ficha Edición, en el cuadro de diálogo Preferencias, para establecer el tipo de fundido predeterminado que se utilizará al añadir envolventes de automatización de volumen y panoramización. Esta opción solo se utiliza al crear nuevas envolventes; si añade un punto a una envolvente existente, el nuevo punto siempre utilizará el mismo tipo de fundido que el punto envolvente anterior. Sin embargo, esta opción no se utiliza para envolventes de eventos. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha Edición" en la página 742.

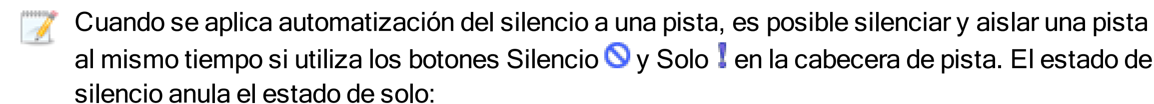
Aplicación de automatización de silencio

1. Seleccione una pista de audio.
2. En el menú Insertar, seleccione Envolventes de audio, o haga clic con el botón secundario en la lista de pistas y seleccione Insertar/Eliminar envolvente en el menú contextual.
3. En el submenú, seleccione Silencio. Junto al comando aparecerá una marca de verificación y se añadirá una envolvente a la escala de tiempo.

   La automatización del silencio estará activada o desactivada, sin fundido entre los estados de activado y desactivado. Si desea utilizar fundidos, aplique automatización de volumen.
4. Puede ajustar la automatización editando la envolvente en la escala de tiempo o haciendo clic en el botón Automatización de silencio en la cabecera de pista. Para obtener más información, consulte "Ajuste de envolventes" en la página 321.

   El botón funcionará de forma diferente en función del modo grabación de automatización de pista. Para obtener más información, consulte "Grabación de automatización de envolventes de pista y fotogramas clave" en la página 326.

   - Si el modo de automatización de pista se configura como Desactivado, el botón silenciará toda la pista.
   - Si la pista tiene una envolvente de silencio y el modo de automatización de pista se configura como Lectura, el botón cambiará de estado para reflejar la configuración de la envolvente durante la reproducción, pero no podrá ajustarse.
   - Si la pista tiene una envolvente de silencio y el modo de automatización de pista se configura como Pulsación o Pasador, el botón editará la configuración de envolvente en la posición del cursor.



Cuando se aplica automatización del silencio a una pista, es posible silenciar y aislar una pista al mismo tiempo si utiliza los botones Silencio y Solo en la cabecera de pista. El estado de silencio anula el estado de solo:

- Si selecciona el botón Solo de una pista, la pista se incluirá en el grupo de solo, pero se silenciará en caso de que la automatización de silencio esté ajustada para silenciar la pista.
- Si selecciona el botón Silencio, la pista se silenciará independientemente de la configuración de automatización de silencio.

Aplicación de automatización de volumen o de panoramización

1. Seleccione una pista de audio.
2. En el menú Insertar, seleccione Envolventes de audio, o haga clic con el botón secundario en la lista de pistas y seleccione Insertar/Eliminar envolvente en el menú contextual.

3. En el submenú, seleccione Volumen o Panoramización. Junto al comando aparecerá una marca de verificación y se añadirá una envolvente a la escala de tiempo.
4. Si desea cambiar la configuración de volumen o panoramización de la pista, edite la envolvente en la escala de tiempo. Para obtener más información, consulte "Ajuste de envolventes" en la página 321.

    Las envolventes de panoramización utilizarán el modo de panoramización establecido por el control deslizante Panoramización en la lista de pistas. Para obtener más información acerca de los modos de panoramización, consulte "Modos de panoramización de audio" en la página 525.

5. Si desea cambiar la configuración de volumen o panoramización grabando la automatización, seleccione el botón Configuración de automatización en el encabezado de pista. El control deslizante Volumen o el control de fundido Panoramización se mostrarán como en el modo de automatización.
6. Arrastre el fundido de Volumen o el control deslizante Panoramización para editar la configuración de la automatización en la posición del cursor. Para editar la envolvente en la escala de tiempo, también puede ajustar la automatización. Para obtener más información, consulte "Ajuste de envolventes" en la página 321.

   El control funcionará de forma diferente en función del modo grabación de automatización de pista. Para obtener más información, consulte "Grabación de automatización de envolventes de pista y fotogramas clave" en la página 326.

   - Cuando el modo de automatización de pista está Desactivado, el control ajusta el nivel de toda la pista. En este modo, el control de automatización actúa como un segundo control de recorte.
   - Si la pista tiene una envolvente de volumen o panoramización y el modo de automatización de pista se ajusta a Lectura, el control seguirá a la envolvente durante la reproducción, pero no podrá ajustarse.
   - Cuando el modo de automatización de pista se ajusta a Pulsación o Pasador, el control deslizante edita la configuración de envolvente en la posición del cursor. Si la pista no tiene ninguna envolvente, se añadirá una envolvente cuando ajuste el control.

   Si hay seleccionadas varias pistas, se ajustarán todas las pistas seleccionadas.

Aplicación de automatización de envío de efectos asignables

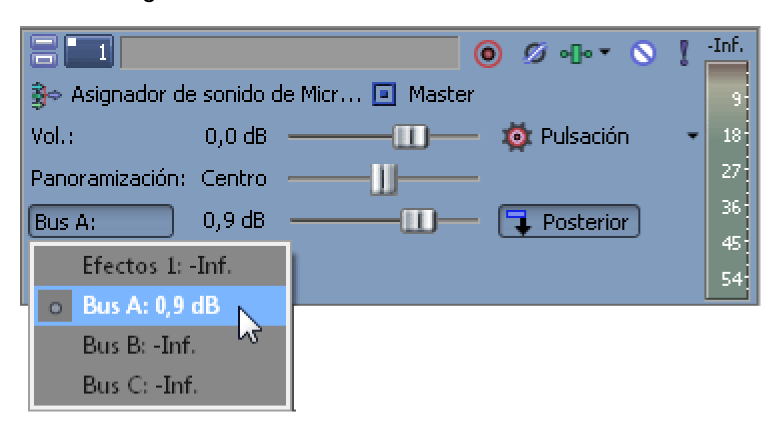
Puede usar automatización de efectos asignables para modificar el nivel de una pista enviada a una cadena de efectos asignables. Antes de poder añadir una envolvente de efectos asignables, deberá añadir una cadena de efectos asignables al proyecto. Para obtener más información, consulte "Adición de una cadena de efectos asignables" en la página 367.

1. Seleccione una pista de audio.
2. En el menú Insertar, seleccione Envolventes de audio, o haga clic con el botón secundario en la lista de pistas y seleccione Insertar/Eliminar envolvente en el menú contextual.

3. En el submenú, seleccione la cadena de efectos a la que desee enviar la pista seleccionada. Aparecerá una marca de verificación en cada cadena de efectos asignables automatizada para la pista seleccionada.

4. Seleccione el botón Configuración de automatización en la cabecera de pista. La miniatura del control de fundido aparece como en el modo Automatización. Para editar la envolvente en la escala de tiempo, también puede editar la automatización. Para obtener más información, consulte "Ajuste de envolventes" en la página 321.

5. Haga clic en la etiqueta del control deslizante de propósitos múltiples y elija una cadena de efectos asignables del menú.



6. Arrastre el control de fundido de efectos para controlar el nivel de la pista enviada a cada una de las cadenas de efectos asignables que haya creado.

   El control de fundido funcionará de forma diferente en función del modo grabación de automatización de pista. Para obtener más información, consulte "Grabación de automatización de envolventes de pista y fotogramas clave" en la página 326.

   - Cuando la pista tiene una envolvente de efectos asignables y el modo de automatización de pista está en Desactivado, el control de fundido ajusta el nivel de envío de toda la pista. En este modo, el control de automatización actúa como un segundo control de recorte.

   - Cuando la pista tiene una envolvente de efectos asignables y el modo de automatización de pista está ajustado en Lectura, el control de fundido seguirá a la envolvente durante la reproducción, pero no podrá ajustarse.

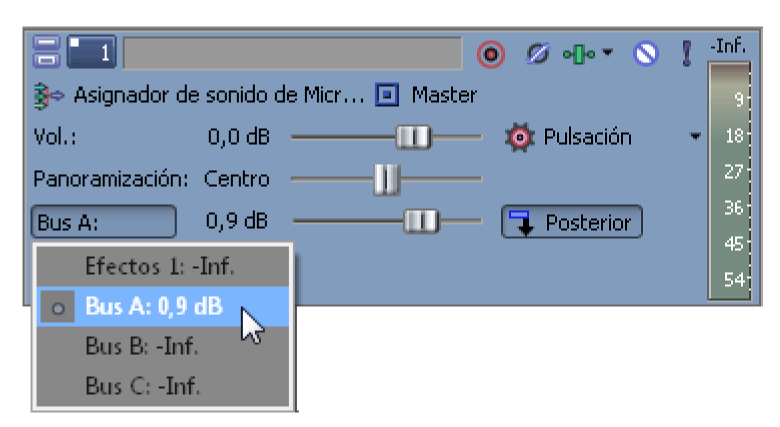
   - Cuando la pista tiene una envolvente de efectos asignables y el modo de automatización de pista está ajustado en Pulsación o Pasador, el control de fundido editará la configuración de envolvente en la posición del cursor. Si la pista no tiene ninguna envolvente, se creará una cuando ajuste el control de fundido.

   Si hay seleccionadas varias pistas, se ajustarán todas las pistas seleccionadas.

Aplicación de la automatización del envío de buses

Puede usar las envolventes de bus para variar el nivel de una pista enviada a un bus. Antes de poder añadir una envolvente de bus, deberá especificar el número de buses del proyecto. Para obtener más información, consulte "Adición de buses de audio" en la página 400.

1. Seleccione una pista de audio.
2. En el menú Insertar, seleccione Envolventes de audio, o haga clic con el botón secundario en la lista de pistas y seleccione Insertar/Eliminar envolvente en el menú contextual.
3. En el submenú, seleccione el bus al que desea enviar la pista seleccionada. Aparecerá una marca de verificación por cada nivel de envío de bus automatizado para la pista seleccionada.
4. Seleccione el botón Configuración de automatización en la cabecera de pista. La miniatura del control de fundido aparece como en el modo Automatización. Para editar la envolvente en la escala de tiempo, también puede ajustar la automatización. Para obtener más información, consulte "Ajuste de envolventes" en la página 321.
5. Haga clic en la etiqueta del control deslizante de propósitos múltiples y seleccione un bus del menú.



6. Arrastre el control de fundido para controlar el nivel de la pista enviada al bus seleccionado. Si se arrastra el control de fundido hacia la izquierda, se reduce el volumen; si se arrastra a la derecha, se refuerza.

   El control de fundido funcionará de forma diferente en función del modo grabación de automatización de pista. Para obtener más información, consulte "Grabación de automatización de envolventes de pista y fotogramas clave" en la página 326.

   - Si el modo automatización de pista se configura como Off (Desactivado), el control de fundido ajustará el nivel de envío de toda la pista. En este modo, el control de automatización actúa como un segundo control de recorte.
   - Cuando la pista tiene una envolvente de bus y el modo de automatización de pista está ajustado a Lectura, el control de fundido seguirá a la envolvente durante la reproducción, pero no podrá ajustarse.

- Si la pista tiene una envolvente de bus y el modo de automatización de pista se configura como Pulsación o Pasador, el control de fundido editará la configuración de envolvente en la posición del cursor. Si la pista no tiene ninguna envolvente, se creará una cuando ajuste el control de fundido.

Si hay seleccionadas varias pistas, se ajustarán todas las pistas seleccionadas.

Adición o eliminación de automatización de efecto de pista

Si un plugin admite automatización, puede ajustar parámetros de efecto de forma dinámica a lo largo del tiempo. Para obtener más información, consulte "Automatización de parámetros de efectos de audio" en la página 318.

Ocultación de envolventes

En el menú Ver, seleccione Envolventes de audio y, a continuación, elija la envolvente que desee ocultar en el submenú. Al ocultar una envolvente, se elimina la línea de la escala de tiempo pero se conservan las propiedades de reproducción.


En el menú Ver, seleccione Mostrar envolventes (o presione Ctrl+Mayús+E) para cambiar la visualización de todas las envolventes de la escala de tiempo.

Si ha añadido envolventes de automatización de efectos a una pista, es posible que la pista quede recargada. Haga clic en la flecha hacia abajo situada junto al botón Efecto de pista y seleccione una envolvente en la lista desplegable con el fin de seleccionar la envolvente que quiere mostrar.


Presione E para cambiar la visualización de las envolventes de automatización de efectos.

Bloqueo de envolventes a eventos

En el menú Opciones, seleccione Bloquear envolventes a eventos si desea que los puntos y las posiciones de las envolventes se muevan junto con un evento cuando este se mueva a lo largo de la escala de tiempo.


Esta opción también bloquea fotogramas clave de nivel de pista de los eventos de la pista. Cuando los fotogramas clave estén bloqueados, podrá mover eventos a lo largo de la escala de tiempo y sus fotogramas clave asociados se moverán con ellos.

Automatización de pistas de vídeo

Las envolventes de pista de vídeo permiten variar los niveles de composición o fundido de una pista entre dos colores.

Una envolvente de pista siempre afectará a todos los eventos de la pista. Esto significa que todas las envolventes de evento se calcularán después de la envolvente de pista.

A fin de ajustar la automatización de pista usando los controles de la cabecera de pista, seleccione el botón Configuración de automatización. Si Configuración de automatización no está

seleccionado, el control deslizante Nivel ajustará los niveles estáticos (recorte) y el control deslizante Desvanecimiento no se mostrará.



Seleccione un tipo de desvanecimiento en la lista desplegable Elementos predeterminados de vídeo en la ficha Edición del cuadro de diálogo Preferencias para establecer el tipo de desvanecimiento predeterminado que se utilizará al añadir envolventes de nivel compuesto, de desvanecimiento a color y de velocidad de evento. Esta configuración no se utiliza para envolventes de fotogramas clave ni de movimiento de pista. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha Edición" en la página 742.

Aplicación de automatización de silencio

1. Seleccione una pista de vídeo.
2. En el menú Insertar, seleccione Envolventes de vídeo, o haga clic con el botón secundario en la lista de pistas y seleccione Insertar/Eliminar envolvente en el menú contextual.
3. En el submenú, seleccione Silencio. Junto al comando aparecerá una marca de verificación y se añadirá una envolvente a la escala de tiempo.
4. Puede ajustar la automatización editando la envolvente en la escala de tiempo o haciendo clic en el botón Automatización de silencio en la cabecera de pista. Para obtener más información, consulte "Ajuste de envolventes" en la página 321.

   Haga clic en el botón Configuración de automatización en la cabecera de pista para cambiar entre los modos Silencio y Automatización de silencio.

   Cuando se aplica automatización del silencio a una pista, es posible silenciar y aislar una pista al mismo tiempo si utiliza los botones Silencio y Solo en la cabecera de pista. El estado de silencio anula el estado de solo:

   - Si selecciona el botón Solo de una pista, la pista se incluirá en el grupo de solo, pero se silenciará en caso de que la automatización de silencio esté ajustada para silenciar la pista.
   - Si selecciona el botón Silencio, la pista se silenciará independientemente de la configuración de automatización de silencio.

Aplicación de automatización de nivel compuesto

La automatización de nivel compuesto permite modificar la opacidad/transparencia de las pistas de vídeo y su efecto es similar al que se consigue ajustando el control deslizante Nivel en la cabecera de pista.

El botón Modo de composición determina cómo se genera la transparencia en una pista de vídeo. Ya que las pistas inferiores se muestran a través de pistas superiores, es el modo de composición de la pista superior el que determina la cantidad que se muestra de la pista inferior. El modo de composición de la pista de vídeo inferior no tiene efecto alguno sobre el proyecto. Si desea obtener más información sobre las máscaras y el resalte, consulte "Composición y máscaras" en la página 457.

1. Seleccione una pista de vídeo.
2. En el menú Insertar, seleccione Envolventes de vídeo, o haga clic con el botón secundario en la lista de pistas y seleccione Insertar/Eliminar envolvente en el menú contextual.
3. En el submenú, seleccione Nivel compuesto de pista.

   Si la pista ya contiene una envolvente de nivel compuesto, esta se eliminará. Si la pista no contiene ninguna envolvente de nivel compuesto, se añadirá con el valor 100 % para la duración de la pista.
4. Si desea cambiar el nivel compuesto de la pista en toda la pista, edite la envolvente en la escala de tiempo. Para obtener más información, consulte "Ajuste de envolventes" en la página 321.
5. Si desea cambiar la configuración de compuesto grabando automatización, seleccione el botón Configuración de automatización en el encabezado de pista. La miniatura del control deslizante aparece como en el modo de automatización.
6. Arrastre el control deslizante Nivel.

   El control deslizante funcionará de forma diferente si la pista tiene una envolvente de nivel compuesto y cuando cambie el modo de grabación de automatización de pista. Para obtener más información, consulte "Grabación de automatización de envolventes de pista y fotogramas clave" en la página 326.

   - Si el modo automatización de pista se configura como Desactivado, el control deslizante ajustará el nivel compuesto de toda la pista. En este modo, el control de automatización actúa como un segundo control de recorte.
   - Si la pista tiene una envolvente de nivel compuesto y el modo de automatización de pista se configura como Lectura, el control deslizante seguirá a la envolvente durante la reproducción, pero no podrá ajustarse.
   - Cuando el modo de automatización de pista se ajusta a Pulsación o Pasador, el control deslizante edita la configuración de envolvente en la posición del cursor. Si la pista no tiene una envolvente de nivel compuesto, se agregará una cuando ajuste el control deslizante.

Aplicación de automatización de fundido a color y establecimiento de colores de fundido

La automatización del fundido de pista a color se utiliza para desvanecer una pista entre dos colores. Puede usarse para aplicar fundido a negro o desde negro y, si se aplica a la pista de vídeo superior, para aplicar fundido al proyecto completo.

Adición de envolvente

El color de fundido se selecciona moviendo la envolvente hacia la parte superior o inferior de la pista. Puede añadir puntos (nodos) para automatizar el fundido.

1. Seleccione una pista de vídeo.
2. En el menú Insertar, seleccione Envolventes de vídeo, o haga clic con el botón secundario en la lista de pistas y seleccione Insertar/Eliminar envolvente en el menú contextual.
3. En el submenú, seleccione Desvanecimiento de pista a color.

   Si la pista ya contiene una envolvente de fundido a color, esta se eliminará. Si la pista no contiene ninguna envolvente de fundido a color, se añadirá con la opción Sin color (0 %) como duración de la pista.
4. Si desea cambiar la configuración de fundido a color en toda la pista, edite la envolvente en la escala de tiempo. Para obtener más información, consulte "Ajuste de envolventes" en la página 321.
5. Si desea cambiar la envolvente de desvanecimiento a color grabando automatización, seleccione el botón Configuración de automatización en la cabecera de pista con el fin de mostrar los controles de automatización. El control deslizante Desvanecimiento solo está disponible en el modo de automatización.
6. Arrastre el control deslizante Desvanecimiento.

   El control deslizante funcionará de forma diferente cuando cambie el modo de grabación de automatización de pista. Para obtener más información, consulte "Grabación de automatización de envolventes de pista y fotogramas clave" en la página 326.

   - Si el modo automatización de pista se configura como Desactivado, el control deslizante ajustará el nivel de desvanecimiento de toda la pista.
   - Si el modo de automatización de pista se configura como Lectura, el control deslizante seguirá a la envolvente durante la reproducción, pero no podrá ajustarse.
   - Cuando el modo de automatización de pista se ajusta a Pulsación o Pasador, el control deslizante edita la configuración de envolvente en la posición del cursor.

Configuración de colores de fundido

Los colores predeterminados de fundido se establecen con los controles Desvanecimiento de pista (arriba) y Desvanecimiento de pista (abajo), en la ficha Vídeo del cuadro de diálogo Preferencias. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha Vídeo" en la página 719.

1. Para cambiar el color Arriba o Abajo de una pista, haga clic con el botón secundario en la cabecera de la pista y seleccione Desvanecimiento de colores en el menú contextual.
2. Seleccione Superior o Inferior en el submenú. Aparecerá un selector de color.
3. Use este selector para especificar el nuevo color.
4. Haga clic en Aceptar.

Ocultación de envolventes

En el menú Ver, elija Envolventes de vídeo y seleccione la envolvente que desee ocultar.

Al ocultar una envolvente, simplemente se elimina la línea de la escala de tiempo pero se conservan las propiedades de automatización.

 En el menú Ver, seleccione Mostrar envolventes (o presione Ctrl+Mayús+E) para cambiar la visualización de todas las envolventes de la escala de tiempo.

Bloqueo de envolventes a eventos

En el menú Opciones, seleccione Bloquear envolventes a eventos si desea que los puntos y las posiciones de las envolventes se muevan junto con un evento cuando este se mueva a lo largo de la escala de tiempo.

 Esta opción también bloquea fotogramas clave de nivel de pista de los eventos de la pista. Cuando los fotogramas clave estén bloqueados, podrá mover eventos a lo largo de la escala de tiempo y sus fotogramas clave asociados se moverán con ellos.

Automatización de parámetros de efectos de audio

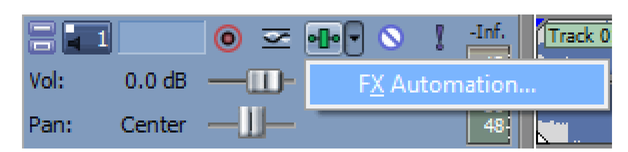
Al agregar un efecto que admite automatización, puede utilizar dicha automatización para ajustar parámetros de efecto de forma dinámica.

La automatización para los efectos de pistas de audio se aplica en la pista de audio. La automatización para los efectos de bus y los efectos asignables se aplica en la pista de bus correspondiente.

Para obtener más información sobre los efectos de audio, consulte "Adición de efectos de pista de audio" en la página 359, "Uso de efectos de bus " en la página 363, y "Uso de efectos asignables" en la página 367.

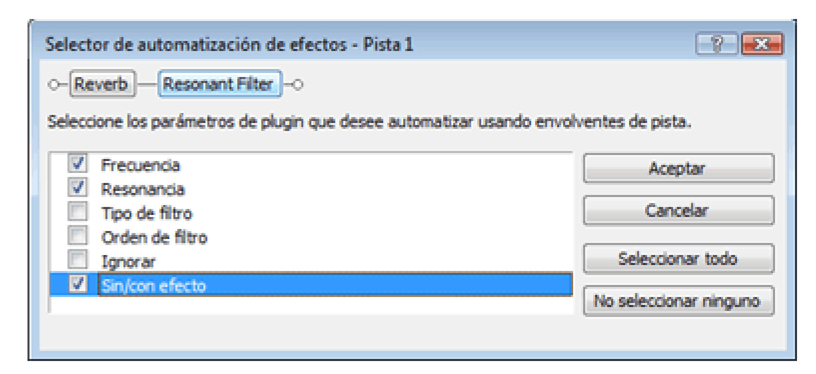
Adición de automatización de efectos

1. Haga clic en la fecha hacia abajo situada junto al botón Efectos de pista y seleccione Automatización de efectos para mostrar el Selector de automatización de efectos.



 Si no existe ningún efecto de pista, al hacer clic en el botón Efectos de pista se mostrará el Selector de plugins. Los efectos que pueden automatizarse vienen indicados por el icono en el selector. La primera vez que seleccione un plugin, la aplicación determinará si puede automatizarse y actualizará su icono para añadirlo a la carpeta Automatizable del Selector de plugins.

2. Haga clic en el botón de un efecto en la parte superior del Selector de automatización de efectos. Se mostrará en pantalla una lista de los parámetros automatizables del efecto:



3. Marque la casilla de verificación de cada parámetro que desee controlar con una envolvente.



Si está trabajando con un proyecto surround 5.1, puede marcar las casillas de verificación Habilitar para especificar qué canales se verán afectados por el plugin. Se añadirá una envolvente de automatización a la escala de tiempo por cada canal seleccionado de forma que pueda habilitar o ignorar el plugin durante el proyecto.

Si desea utilizar una configuración de plugin específica para cada canal (por ejemplo, una configuración independiente de ecualización para los altavoces delanteros y surround), puede agregar varias instancias del plugin a la cadena de efectos de la pista y marcar las casillas de verificación Habilitar de los canales a los que desea que afecte cada instancia del plugin.

4. Haga clic en Aceptar para cerrar el Selector de automatización de efectos. Se agregará una envolvente a la pista por cada parámetro que haya seleccionado en el Selector.

Ajuste de parámetros de automatización de efectos

Puede ajustar parámetros automatizados de efectos editando las envolventes en la escala de tiempo o grabando la automatización con los controles de la ventana de efectos. Para obtener más información, consulte "Ajuste de envolventes" en la página 321 y "Grabación de automatización de envolventes de pista y fotogramas clave" en la página 326.

Si ha habilitado el parámetro Ignorar para un plugin, puede hacer clic en el botón Ignorar situado en el letrero del plugin para activar o desactivar la envolvente Ignorar en la posición del cursor.





Si automatiza el parámetro de frecuencia de un efecto (como los parámetros de frecuencia en el efecto de ecualización de la pista), notará que los cambios de frecuencia se hacen más perceptibles al moverse por las frecuencias más bajas. Esto se debe a que las escalas de frecuencia en la ecualización de pistas y otros plugins son logarítmicas, mientras que la automatización de efectos usa interpolación lineal.

Para que los cambios de frecuencia automatizada suenen más naturales, cambie los tipos de curva de fundido para modificar las velocidades de interpolación entre puntos envolventes. Para barridos de frecuencia alta a baja, utilice una curva de fundido rápida, y use una lenta para barridos de frecuencia de baja a alta. Para obtener más información acerca del cambio de curvas de fundido, consulte "Ajuste de envolventes" en la página 321.

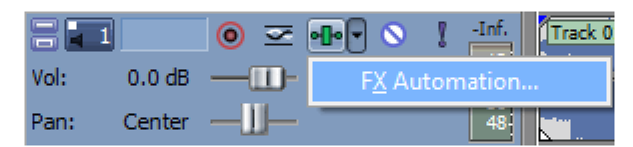
Omisión de la automatización de efectos

Haga clic en el botón Ignorar automatización de efectos en la ventana de efectos para activar o ignorar las envolventes de automatización:

- Después de añadir envolventes de automatización de efectos, el botón Ignorar automatización de efectos aparecerá como no seleccionado, y se automatizarán los parámetros de efectos usando la configuración de la envolvente.
- Cuando se selecciona el botón, se ignoran las envolventes de automatización de efectos y la versión inicial del efecto se utiliza a lo largo de toda la pista.
- Si elimina todas las envolventes de automatización de un plugin, el botón Ignorar automatización de efectos no se mostrará disponible.

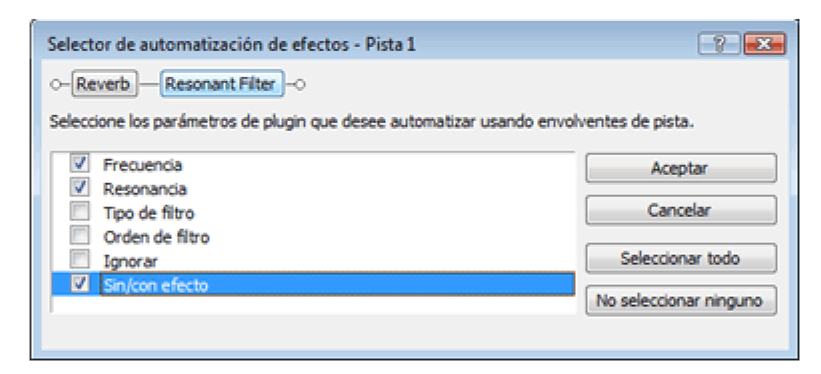
Eliminación de la automatización de efectos

1. Haga clic en la fecha hacia abajo situada junto al botón Efectos de pista y seleccione Automatización de efectos para mostrar el Selector de automatización de efectos.



 Si no existe ningún efecto de pista, al hacer clic en el botón Efectos de pista se mostrará el Selector de plugins. Los efectos que pueden automatizarse vienen indicados por el icono en el selector. La primera vez que seleccione un plugin, la aplicación determinará si puede automatizarse y actualizará su icono para añadirlo a la carpeta Automatizable del Selector de plugins.

2. Haga clic en el botón de un efecto en la parte superior del Selector de automatización de efectos. Se mostrará en pantalla una lista de los parámetros automatizables del efecto:



3. Quite la marca de la casilla de verificación correspondiente a la automatización que desee eliminar.

4. Haga clic en Aceptar para cerrar el Selector de automatización de efectos. La envolvente se eliminará de la escala de tiempo para cada casilla de verificación a la que haya quitado la marca en el Selector.

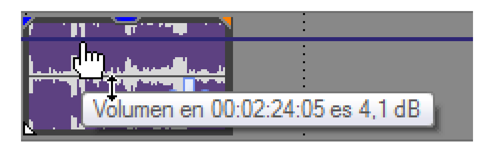
Ajuste de envolventes

Cuando la herramienta de edición normal o la herramienta de envolvente están seleccionadas, se pueden añadir, eliminar o ajustar puntos envolventes.

 Los eventos no se pueden mover ni editar cuando la herramienta de envolvente está seleccionada.

Ajuste de envolventes

De forma predeterminada, una nueva envolvente contendrá un único punto envolvente. Si desea ajustar el nivel general de una envolvente, arrastre la envolvente arriba o abajo. Una información sobre herramientas flotantes le mostrará el valor actual de la envolvente:



Si una envolvente tiene varios puntos, puede arrastrar cada punto o bien arrastrar los segmentos de envolvente arriba o abajo.

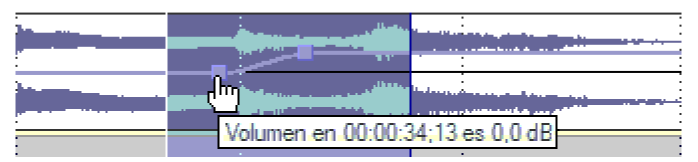
Sugerencias:

- Si la función de ajuste está activada, los puntos envolventes se ajustarán a los puntos de ajuste. Mantenga presionada la tecla Mayús para anular temporalmente el ajuste. Para obtener más información, consulte "Habilitar ajuste" en la página 166.
- Mantenga presionada la tecla Ctrl mientras arrastra un punto envolvente o segmento para ajustar el valor en incrementos pequeños sin cambiar las posiciones de escala de tiempo de los puntos envolventes.
- Mantenga presionadas las teclas Ctrl+Alt mientras arrastra un punto envolvente o segmento para ajustar el valor en incrementos normales sin cambiar las posiciones de escala de tiempo de los puntos envolventes.
- Mantenga presionada la tecla Alt mientras arrastra un punto envolvente para mover la posición de escala de tiempo del punto sin cambiar su valor.
- Con la herramienta de envolvente, se puede arrastrar el puntero por la escala de tiempo para seleccionar varios puntos envolventes en la pista seleccionada.

Ajuste de puntos envolventes dentro de una selección de tiempo

Cuando arrastre puntos envolventes dentro de una selección de tiempo, se ajustarán todos los puntos envolventes dentro de la selección y se podrá aplicar un fundido al principio y el final de la selección para suavizar la transición.

1. Cree una selección de tiempo. Para obtener más información, consulte "Creación de selecciones y colocación del cursor" en la página 158.
2. Arrastre un punto envolvente o segmento dentro de la selección. Todos los puntos envolventes dentro de la selección se ajustarán conforme arrastre, y se aplicarán fundidos al principio y el final de la selección (creándose puntos envolventes adicionales conforme sea necesario):



Puede usar la página Edición del cuadro de diálogo Preferencias para establecer la duración y la alineación predeterminadas para estos fundidos.

Desmarque la casilla Desv. envolvente sel. tiempo situada en la página Edición del cuadro de diálogo Preferencias si desea editar los puntos envolventes de forma individual. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha Edición" en la página 742.

Adición de puntos envolventes

Para crear envolventes más complejas, necesitará añadir puntos. Para añadir un punto envolvente, haga doble clic en la envolvente. Se añadirá un nuevo punto envolvente que se puede arrastrar y colocar conforme sea necesario.

Para eliminar un punto, haga clic con el botón secundario en él y seleccione Eliminar en el menú contextual.

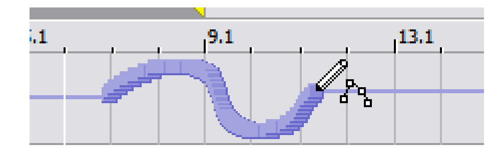
Dibujo de puntos envolventes (pincel de envolvente)

Para crear una envolvente de forma rápida, dibuje curvas de envolvente de trazado libre en la escala de tiempo.

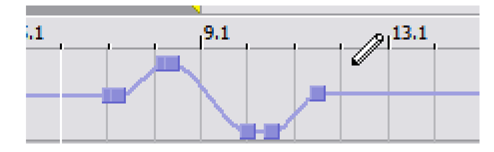
1. Con la herramienta de edición normal o la herramienta de envolvente activas, sitúe el puntero sobre una envolvente.
2. Mantenga presionada la tecla Mayús y, a continuación, haga clic y arrastre el puntero sobre la envolvente. El cursor se mostrará con la forma .

   Conforme vaya arrastrando, se creará un rastro de puntos envolventes.
3. Suelte el botón del ratón cuando termine de dibujar.

   Si la casilla de verificación Suavizar y reducir datos de automatización tras grabar o dibujar está seleccionada en la ficha Control externo & Automatización del cuadro de diálogo Preferencias, el número de puntos envolventes se reducirá al soltar el botón del ratón. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha Control externo y automatización" en la página 754.

   Envolvente no reducida

   Envolvente reducida

Reducción de puntos de envolvente

Al reducir los puntos envolventes disminuye el número de puntos en una envolvente, conservando al mismo tiempo su configuración general.

Haga clic con el botón secundario en la envolvente y seleccione Reducir todos los puntos en el menú contextual para reducir toda la envolvente.

Para aplicar la reducción a una sección de la envolvente, cree una selección de tiempo, haga clic con el botón secundario y luego seleccione Reducir puntos seleccionados en el menú contextual.

 La reducción se ha elaborado para reducir el número de puntos envolventes creados por una grabación automática y tendrá poco o ningún efecto si se crean las envolventes añadiendo y editando puntos de manera manual.

Inversión de envolventes

Es posible invertir una envolvente para darle la vuelta con respecto a su centro. Se pueden invertir las envolventes de volumen, panoramización, bus y efectos asignables.

Inversión de todos los puntos

1. Haga clic con el botón secundario en una envolvente o un punto. Aparecerá un menú contextual.
2. Seleccione Invertir todos los puntos en el menú contextual.

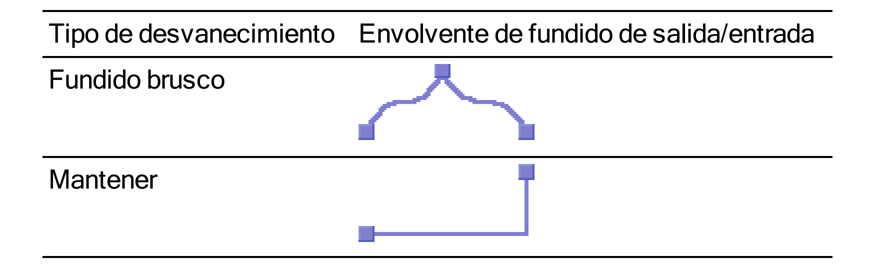
Inversión de los puntos seleccionados

1. Cree una selección de tiempo utilizando la herramienta de edición normal o la herramienta de envolvente .
2. Haga clic con el botón secundario en una envolvente en la selección de tiempo. Aparecerá un menú contextual.
3. Seleccione Invertir puntos seleccionados en el menú contextual.

Ajuste de las propiedades de fundido

Es posible ajustar la curva de fundido para cada segmento de envolvente de forma individual. Para cambiar la curva de fundido, haga clic con el botón secundario en un segmento de envolvente y seleccione un comando en el menú contextual.

Tipo de desvanecimiento	Envolvente de fundido de salida/entrada
Fundido lineal	
Fundido rápido	
Fundido lento	
Fundido suave	



Tipo de desvanecimiento	Envolvente de fundido de salida/entrada
Fundido brusco	
Mantener	

Corte, copia y pegado de puntos envolventes

1. Seleccione la herramienta de envolvente .
2. Seleccione los puntos de envolventes que desee copiar:
    a. Cree una selección de tiempo que contenga puntos de envolventes que desee copiar.
    b. Haga clic en la envolvente que desee copiar.

 Si no se muestra la envolvente, puede hacer clic con el botón secundario del ratón para realizar el seguimiento, elegir Mostrar envolventes en el menú de acceso directo y, a continuación, seleccionar una envolvente en el submenú.

3. En el menú Edición, seleccione Copiar.
4. Seleccione las envolventes en donde desee pegar los puntos de envolventes:
    a. Haga clic dentro de una pista para seleccionarla.
    b. Introduzca una envolvente de audio o vídeo si fuera necesario. Para obtener más información, consulte "Automatización de pistas de audio" en la página 309 o "Automatización de pistas de vídeo" en la página 314.
    c. Haga clic para seleccionar la envolvente en donde desee pegar los puntos seleccionados.
    d. Haga clic para colocar el cursor en el lugar en que desee iniciar la envolvente.
5. En el menú Edición, seleccione Pegar.

Copia de una envolvente en otra pista

1. Seleccione la herramienta de envolvente .
2. Seleccione la envolvente que desee copiar:
    a. Haga doble clic en la regla temporal para crear una selección de tiempo que se ajuste a la longitud del proyecto.
    b. Haga clic en la envolvente que desee copiar.

Si no se muestra la envolvente, puede hacer clic con el botón secundario del ratón para realizar el seguimiento, elegir Mostrar envolventes en el menú de acceso directo y, a continuación, seleccionar una envolvente en el submenú.

3. En el menú Edición, seleccione Copiar.
4. Seleccione las envolventes en donde desee pegar los puntos de envolventes:
    a. Haga clic dentro de una pista para seleccionarla.
    b. Introduzca una envolvente de audio o vídeo si fuera necesario. Para obtener más información, consulte "Automatización de pistas de audio" en la página 309 o "Automatización de pistas de vídeo" en la página 314.
    c. Haga clic para seleccionar la envolvente en donde desee pegar los puntos seleccionados.
    d. Haga clic en Ir al inicio si desea que la envolvente aparezca exactamente como estaba en la pista original, o bien haga clic para colocar el cursor en donde desee que comience la envolvente.
5. En el menú Edición, seleccione Pegar.

Grabación de automatización de envolventes de pista y fotogramas clave

La grabación de automatización le permite editar configuraciones de envolventes y fotogramas clave a través de los controles de la interfaz de Vegas Pro. Si la combina con una superficie de control, podrá crear fundidos y ajustar parámetros de control con el nivel de precisión que solo proporcionan los controles palpables. Para obtener más información, consulte "Uso de una superficie de control" en la página 655.

La grabación de automatización está disponible para las siguientes configuraciones:

- Envolventes de pistas de audio (utilizando los controles de la cabecera de pista)
- Parámetros de efectos de pistas de audio para efectos automatizables (utilizando los controles de la ventana Efectos de pista)
- Niveles de panoramización y salida de efectos asignables y buses (utilizando los controles de la ventana Mesa de mezclas o la cabecera de pista de bus)
- Panoramización surround fotogramas clave
- Envolventes de pistas de vídeo (utilizando los controles de la cabecera de pista)
- Parámetros de efectos de pistas de vídeo (utilizando los controles de la ventana Efectos de pista de vídeo)
- Configuración personalizada del plugin del modo compuesto (utilizando los controles de las ventanas Modo compuesto de pista primaria o Modo compuesto de pista cuando la opción Sincronizar cursor está seleccionada)

- Configuración del plugin del generador de máscaras a nivel de pista (utilizando los controles de la ventana Efectos de pista de vídeo cuando la opción Sincronizar cursor está seleccionada)



Si desea reducir los puntos envolventes después de grabar la automatización, puede marcar la casilla de verificación Suavizar y reducir datos de automatización tras grabar o dibujar en la ficha Control externo y automatización del cuadro de diálogo Preferencias, o bien hacer clic con el botón secundario en la envolvente y seleccionar Reducir todos los puntos o Reducir puntos seleccionados en el menú contextual. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha Control externo y automatización" en la página 754.

Grabar configuraciones de automatización

1. Es posible añadir una envolvente o un efecto automatizable o con posibilidad de agregarle fotogramas clave a una pista.

   Para incluir efectos automatizables de pista de audio, debe añadir una envolvente de automatización de efectos por cada parámetro que desee automatizar. Para obtener más información, consulte "Automatización de parámetros de efectos de audio" en la página 318.

2. Seleccione el botón Configuración de automatización.

   Para activar o desactivar los controles de automatización en todas las pistas, presione Ctrl+A antes de seleccionar Configuración de automatización en cualquier pista.

3. Haga clic en ▾, junto al botón Configuración de automatización y seleccione Automatización de escritura (pulsación) o Automatización de escritura (pasador) en el menú.

Modo de grabación de automatización	Icono de pista	Descripción
Automatización de escritura (pulsación)		Los puntos envolventes o los fotogramas clave se crean solo mientras se ajusta un control. Cuando finalice el ajuste, la grabación de automatización se detendrá y los puntos envolventes o los fotogramas clave existentes no se verán afectados.
Automatización de escritura (pasador)		Los puntos envolventes o los fotogramas clave se crean al modificar la configuración de un control, y la grabación continúa hasta que se detiene la reproducción. Al dejar de ajustar el control, la configuración actual del control sobrescribe los puntos envolventes o los fotogramas clave existentes.

4. Haga clic para colocar el cursor en la escala de tiempo y, después, haga clic en el botón Reproducir para iniciar la reproducción.

5. Ajuste el control correspondiente al punto envolvente o el fotograma clave que desee ajustar.

   Durante la reproducción, al ajustar un control se crearán puntos envolventes o fotogramas clave en la posición del cursor. Mientras esté ajustando el control se seguirán creando nuevos puntos envolventes o fotogramas clave para cada cambio de la posición del cursor de reproducción.

6. Haga clic en Detener para finalizar la reproducción y detener la grabación de automatización.

Editar secciones de configuraciones grabadas en modo Pulsación

En el modo de grabación Pulsación, los puntos envolventes o los fotogramas clave se crean solo durante el ajuste de un control. Cuando finalice el ajuste, la grabación de automatización se detendrá y los puntos envolventes o los fotogramas clave existentes no se verán afectados.

Utilice el modo Pulsación para retocar secciones de la configuración de la automatización grabada.

1. Seleccione el botón Configuración de automatización .

   Para activar o desactivar los controles de automatización en todas las pistas, presione Ctrl+A antes de seleccionar Configuración de automatización en cualquier pista.

2. Haga clic en ▾, junto al botón Configuración de automatización y seleccione Automatización de escritura (pulsación) en el menú. El icono de la cabecera de pista se mostrará en pantalla como .

3. Haga clic para colocar el cursor en la escala de tiempo y, después, haga clic en el botón Reproducir para iniciar la reproducción.

4. Cuando esté listo para empezar a editar, ajuste el control correspondiente al punto envolvente o el fotograma clave que desee ajustar.

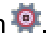
   Los puntos envolventes o los fotogramas clave se actualizan en la posición del cursor y, cuando finaliza el ajuste del control, se conserva la configuración original.

5. Haga clic en Detener para finalizar la reproducción y detener la automatización de grabación.

Sobrescribir configuraciones grabadas en modo Pasador

En el modo Pasador, los puntos envolventes o los fotogramas clave se crean al modificar la configuración de un control, y la grabación continúa hasta que se detiene la reproducción. Al dejar de ajustar el control, la configuración actual del control sobrescribe los puntos envolventes o los fotogramas clave existentes.

Utilice el modo Pasador para sobrescribir la configuración de automatización con valores nuevos.

1. Seleccione el botón Configuración de automatización .

   Para activar o desactivar los controles de automatización en todas las pistas, presione Ctrl+A antes de seleccionar el botón Configuración de automatización.

2. Haga clic en ▾, junto al botón Configuración de automatización y seleccione Automatización de escritura (pasador) en el menú. El icono de la cabecera de pista se mostrará en pantalla como .

3. Haga clic para colocar el cursor en la escala de tiempo y, después, haga clic en el botón Reproducir para iniciar la reproducción.

4. Cuando esté listo para empezar a editar, ajuste el control correspondiente al punto envolvente o el fotograma clave que desee ajustar.

   Los puntos envolventes o los fotogramas clave se actualizan en la posición del cursor hasta que detenga la reproducción.

5. Haga clic en Detener para finalizar la reproducción y detener la automatización de grabación.

Editar puntos envolventes o fotogramas clave individuales

La edición de puntos envolventes o fotogramas clave individuales le otorga un control preciso de la configuración grabada.

1. Seleccione el botón Configuración de automatización de la pista que quiera editar.

2. Haga clic en ▾, junto al botón Configuración de automatización y seleccione Automatización de pista: Escritura (pulsación) o Automatización de pista: Escritura (pasador) en el menú.

3. Seleccione el parámetro que desee editar:

   - Para una envolvente de pista, seleccione la herramienta de envolvente y haga clic en el punto envolvente que desee editar. Puede hacer clic con el botón secundario en un punto y seleccionar Propiedades en el menú contextual para mostrar la página de propiedades de un efecto.

   - Para un fotograma clave, haga clic en Expandir/Contraer fotogramas clave de pista con el fin de expandir las filas de fotogramas clave de pista y, después, haga doble clic en un fotograma clave para abrir su página de propiedades. Para obtener más información sobre el uso de un efecto, consulte "Adición de efectos de vídeo" en la página 376.

4. Ajuste el control correspondiente al punto envolvente o el fotograma clave que desee ajustar. Se editará el elemento seleccionado y los demás no se verán afectados.

   Para las envolventes de pista, también puede editar la envolvente directamente en la escala de tiempo. Para obtener más información, consulte "Ajuste de envolventes" en la página 321.

Establecer el modo de grabación de automatización para una pista

1. Seleccione el botón Configuración de automatización .

2. Haga clic en ▾, junto al botón Configuración de automatización y seleccione un comando del menú para especificar el modo de automatización.



Si desea establecer el modo de automatización para todas las pistas, presione Ctrl+A antes de elegir un modo en cualquier pista.

Modo	Icono de pista	Descripción
Desactivado		Los parámetros automatizados se ignorarán durante la reproducción. Si cambia al modo Desactivado, la configuración de control de la posición del cursor se utilizará como configuración estática, y la envolvente o el fotograma clave aparecerán atenuados para indicar que no se encuentran disponibles.
Lectura		El valor de la envolvente o el fotograma clave se aplica durante la reproducción, y el control reflejará la configuración de dichos elementos en la posición del cursor. Los ajustes realizados al control no se grabarán.
Escritura (pulsación)		El valor de la envolvente o el fotograma clave se aplica durante la reproducción, y el control seguirá la configuración de dichos elementos durante la reproducción y cada vez que coloque el cursor. Los puntos envolventes o los fotogramas clave se crean solo mientras se ajusta un control. Cuando finalice el ajuste, la grabación de automatización se detendrá y los puntos envolventes o los fotogramas clave existentes no se verán afectados.
Escritura (pasador)		El valor de la envolvente o el fotograma clave se aplica durante la reproducción, y el control seguirá la configuración de dichos elementos durante la reproducción y cada vez que coloque el cursor. Los puntos envolventes o los fotogramas clave se crean al modificar la configuración de un control, y la grabación continúa hasta que se detiene la reproducción. Al dejar de ajustar el control, la última configuración del control sobrescribe los puntos envolventes o los fotogramas clave existentes.

Capítulo 12

Animación de eventos y pistas de vídeo

Usando la animación de Vegas® Pro, se puede panoramizar y recortar vídeo, añadir movimiento a imágenes fijas para crear un efecto Ken Burns o animar una pista de vídeo como superposición.

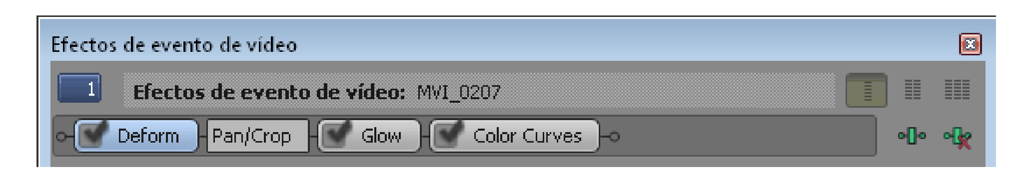
Panoramización y recorte de eventos de vídeo

Utilice el plugin Panoramización/Recorte para recortar, hacer zoom, girar o panoramizar el evento de vídeo seleccionado. También puede recortar y panoramizar para añadir movimiento a los eventos de vídeo creados con imágenes fijas.

También puede utilizar el plugin Panoramización/Recorte evento para crear máscaras utilizando curvas de Bézier.



Para evitar los desenfoques no deseados, puede seleccionar que los efectos se apliquen al evento antes o después del recorte o panoramización del evento si coloca el botón Panoramización/Recorte en la cadena de plugins en la parte superior de la ventana Efectos de evento de vídeo.

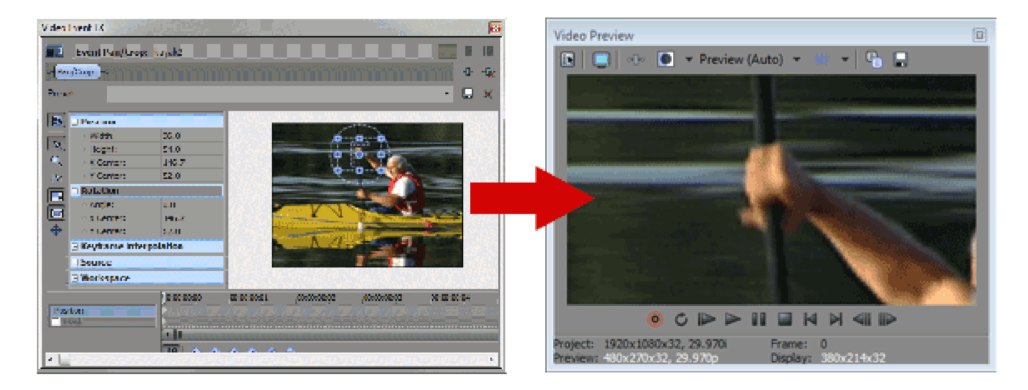


Aquí, el plugin Deformar se aplica antes de la panoramización o recorte y los plugins Resplandor y Curvas de color se aplican después de la panoramización o recorte.

Recorte o zoom de eventos de vídeo

El recorte es el proceso de eliminación los bordes exteriores de una imagen o vídeo sin ajustar su tamaño.

Cuando utilice una única configuración a lo largo de un evento, estará recortando el contenido del evento. Si añade fotogramas clave para cambiar la extensión de recorte a lo largo del evento, podrá crear un efecto de zoom animado.



1. En el menú Herramientas, seleccione Vídeo y elija Panoramización/Recorte de evento de vídeo (o haga clic en el botón Panoramización/Recorte en el evento de vídeo).

   Se mostrará el plugin Panoramización/Recorte en la ventana Efectos de evento de vídeo.

2. Ajuste el área de selección para cambiar la parte que se podrá ver del evento.

   - Para ajustar el tamaño del cuadro de selección, arrastre los controladores situados alrededor del perímetro del cuadro. Para indicar dimensiones específicas del cuadro de selección, expanda el encabezado Posición, en la parte izquierda de la ventana, y especifique nuevos valores en los cuadros Anchura y Altura.

     Seleccione el botón Bloquear relación de aspecto si desea que el cuadro de selección conserve su relación de aspecto durante el proceso de ajuste de tamaño. Si el botón no está seleccionado se puede ajustar la altura y la anchura de forma independiente.

     Seleccione el botón Tamaño en centro si desea que el cuadro de selección conserve su punto central cuando ajuste el tamaño del cuadro arrastrando sus bordes. Si el botón no se encuentra seleccionado, el lado contrario del cuadro de selección permanecerá anclado al arrastrar los bordes para modificar su tamaño.

   - Para volver a colocar el cuadro de selección, haga clic en medio del área de selección y arrástrela a una nueva posición. Para indicar una ubicación específica, expanda el encabezado Posición, en la parte izquierda de la ventana, y especifique nuevos valores en los cuadros Centro X y Centro Y.

     Si selecciona la opción Mover libremente, podrá mover el cuadro de selección a lo largo del eje X o Y. Si selecciona la opción Mover solo en X, solo podrá mover el cuadro de selección horizontalmente. Si selecciona la opción Mover sólo en Y, solo podrá mover el cuadro de selección verticalmente.

   - Para acercar el zoom a la selección de forma que llene el fotograma de salida, expanda el encabezado Origen, en la parte izquierda de la ventana, y seleccione Sí en la lista desplegable Extender hasta rellenar fotograma. Si selecciona No, los medios conservarán su tamaño original y se recortará el área fuera del cuadro de selección.

 Haga clic con el botón secundario en el área de trabajo para acceder a un menú contextual que muestra comandos para restaurar, centrar o invertir el cuadro de selección. También puede hacer que el cuadro coincida con la relación de aspecto del medio de origen o con la relación de aspecto de salida del proyecto. Hacer coincidir la relación de aspecto de salida puede evitar la aparición de bandas negras cuando utilice medios de origen (como fotografías) que no coincidan con la relación de aspecto del proyecto.

3. El recorte o zoom se ejecuta instantáneamente y los resultados se actualizan en la ventana Vista previa de vídeo.

4. Si desea crear un recorte o zoom animado, use el controlador de fotogramas clave de la parte inferior de la ventana Efectos de evento de vídeo para establecer valores de zoom diferenciados a lo largo de la duración del evento.

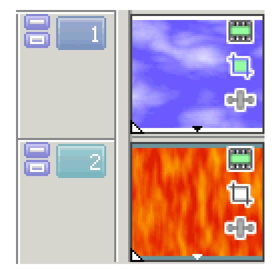
   Durante la reproducción, los fotogramas intermedios se interpolan para crear un movimiento suave. Expanda el encabezado Interpolación de fotogramas clave, en la parte izquierda de la ventana, y arrastre el control deslizante Suavidad para ajustar la interpolación. Para obtener más información, consulte "Animación de fotogramas clave" en la página 352.

 Utilice el control Suavidad de panoramización/recorte predeterminada en la ficha Control externo y automatización que se encuentra en el cuadro de diálogo Preferencias para definir el valor de suavidad predeterminado para los nuevos fotogramas clave.

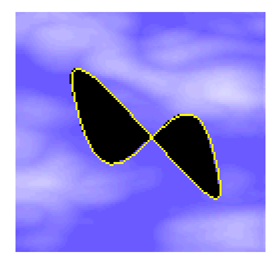
Creación de una máscara Bézier

Seleccione la casilla de verificación Máscara del controlador de fotogramas clave situado en la parte inferior de la ventana Efectos de eventos de vídeo y use los controles de la cabecera Ruta situada en la parte izquierda del cuadro de diálogo Panoramización/Recorte de evento para crear máscaras mediante curvas Bézier.

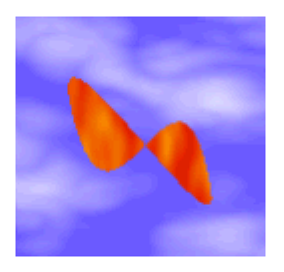
Cada evento puede tener varias máscaras Bézier.



Pistas de vídeo



Máscara Bézier



Salida de vídeo



Haga doble clic en la forma de la máscara en el área de trabajo para editar sus propiedades Para obtener más información, consulte "Edición de una máscara" en la página 336.

Creación de una máscara rectangular u ovalada

Utilice la Herramienta de creación de máscara rectangular o cuadrada o la Herramienta de creación de máscara ovalada o circular de la parte izquierda de la ventana Efectos de evento de vídeo para crear máscaras nuevas rápidamente. Cada evento puede tener varias máscaras.

1. En el menú Herramientas, seleccione Vídeo y elija Panoramización/Recorte de evento de vídeo (o haga clic en el botón Panoramización/Recorte en el evento de vídeo). Se mostrará el plugin Panoramización/Recorte en la ventana Efectos de evento de vídeo.
2. Seleccione la casilla de verificación Máscara del controlador de fotogramas clave situado en la parte inferior de la ventana Efectos de evento de vídeo.
3. Haga clic en la Herramienta de creación de mascara rectangular o cuadrada o en la Herramienta de creación de máscara ovalada o circular de la parte izquierda de la ventana Efectos de evento de vídeo .
4. Haga clic y arrastre en el área de trabajo para crear una máscara.
    - Mantenga presionada la tecla Mayús mientras arrastra para restringir la máscara a una forma cuadrada o circular.
    - Mantenga presionada la tecla Ctrl mientras arrastra para ajustar la escala de la forma de la máscara desde el centro.
    - Cuando cree una máscara ovalada o circular, mantenga presionada la tecla Alt izquierda o derecha para crear una máscara semiovalada (o semicircular).
    - Cuando cree una máscara rectangular o cuadrada, mantenga presionada la tecla Alt para crear una máscara con esquinas redondeadas.
5. Haga doble clic en la forma de la máscara en el área de trabajo para editar sus propiedades Para obtener más información, consulte "Edición de una máscara" en la página 336.

Enmascaramiento de efectos de eventos

Puede utilizar el control Aplicar a efectos del lado izquierdo de la ventana Efectos de evento de vídeo para enmascarar efectos de eventos de vídeo.

1. Aplique un efecto al evento de vídeo. Por ejemplo, si quisiera desenfocar la cara de un sujeto, podría usar el plugin Pixelar.

   Para obtener más información, consulte "Adición de efectos de vídeo" en la página 376.

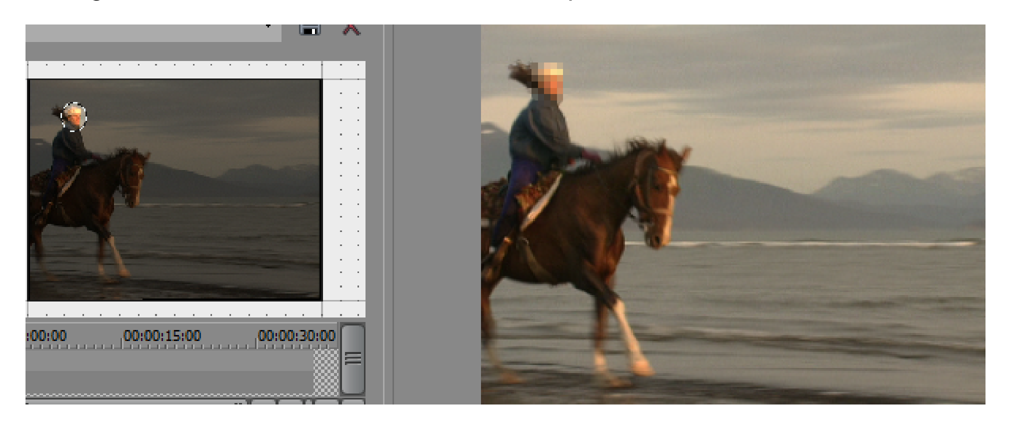
2. Cree una máscara alrededor de la parte del evento en la que desee aplicar el efecto.

   Para obtener más información, consulte "Creación de una máscara Bézier" en la página 333 o "Creación de una máscara rectangular u ovalada" en la página 334.

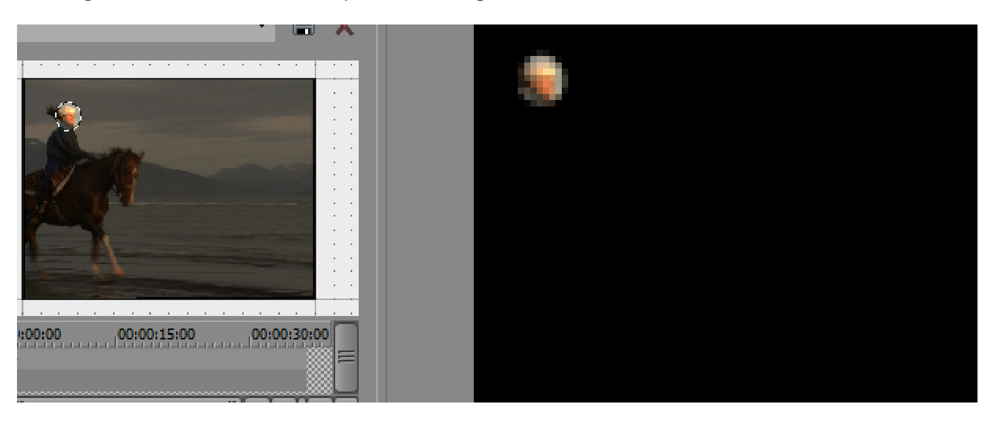
3. Seleccione la casilla de verificación Máscara del controlador de fotogramas clave situado en la parte inferior de la ventana Efectos de eventos de vídeo y expanda el encabezado Máscara de la parte izquierda de la ventana.

4. Seleccione Sí en el menú Aplicar a efectos.

   Al elegir Sí, los efectos del evento de vídeo se aplicarán únicamente al área de la máscara:



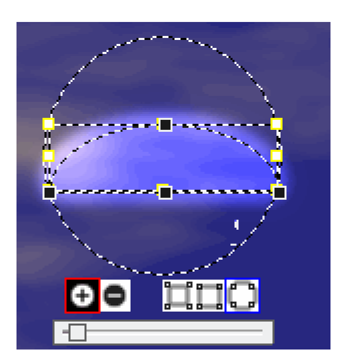
Al elegir No, la máscara se aplica al fotograma:



Edición de una máscara

Después de crear una máscara Bézier, rectangular o circular, puede utilizar las herramientas del área de trabajo para editar la máscara

1. Haga doble clic en la forma de la máscara en el área de trabajo para editar sus propiedades:



2. Haga clic en el botón Máscara positiva o Máscara negativa para elegir si quiere enmascarar el área dentro o fuera de la forma de la máscara.

 También puede elegir Positivo o Negativo en la lista desplegable Modo del encabezado Ruta situado en el lado izquierdo del plugin Panoramización/Recorte.

3. Si quiere suavizar el borde de la forma de la máscara, seleccione el botón Interior pluma, Ambos pluma o Exterior pluma y arrastre el control deslizante que hay debajo de la forma de la máscara para ajustar la cantidad de suavizado.

 También puede usar los controles Tipo de pluma y Pluma (%) del encabezado Ruta que está en el lado izquierdo del plugin Panoramización/Recorte.

4. Para mover una mascara, haga doble clic en la ruta para seleccionarla y, a continuación, arrástrela dentro del área de trabajo.



- También puede mantener presionadas las teclas Alt+Mayús mientras hace clic en una mascara para seleccionarla o anular su selección.
- También puede usar los controles Posición del lado izquierdo del plugin Panoramización/Recorte para mover las mascaras seleccionadas.
- Para ajustar la escala o girar una máscara seleccionada, utilice los controladores de arrastre que hay alrededor de la forma. Mantenga presionadas las teclas Ctrl o Mayús para limitar el movimiento.
- Mantenga presionada la tecla Mayús mientras gira una máscara para limitar su giro a incrementos de 15 grados.
- Para invertir las mascaras seleccionadas, haga clic con el botón secundario en la mascara y elija Invertir horizontalmente o Invertir verticalmente en el menú contextual.
- Para duplicar una mascara, haga clic con el botón secundario en la mascara y elija Duplicar en el menú contextual (o mantenga presionada la tecla Ctrl mientras arrastra una mascara seleccionada hasta una nueva posición).

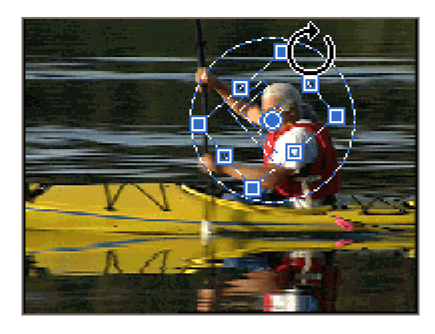
Giro de eventos de vídeo

1. En el menú Herramientas, seleccione Vídeo y elija Panoramización/Recorte de evento de vídeo (o haga clic en el botón Panoramización/Recorte en el evento de vídeo).

   Se mostrará el plugin Panoramización/Recorte en la ventana Efectos de evento de vídeo.

2. Ajuste el área de selección para recortar el evento. (Si gira el fotograma completo, se mostrará el fondo que hay tras el evento de vídeo.)
3. Arrastre la esquina del cuadro de selección para girar el evento. El cursor se mostrará con la forma .

   Para indicar un ángulo de rotación específico, expanda el encabezado Rotación situado en la parte izquierda de la ventana y especifique un nuevo valor en el cuadro Ángulo.



4. Si desea girar el vídeo alrededor de un punto central, que no sea el centro del cuadro de selección, arrastre el punto ubicado en el centro del punto de selección.

   Para indicar un punto central específico, expanda el encabezado Rotación y especifique nuevos valores en los cuadros Centro X y Centro Y.

   A medida que gire el evento, el vídeo girará alrededor de este centro.

   La rotación se ejecuta instantáneamente y los resultados se actualizan en la ventana Vista previa de vídeo.

5. Si desea usar varios ajustes de giro, use el controlador de fotogramas clave de la parte inferior de la ventana Efectos de evento de vídeo para establecer valores diferenciados a lo largo de la duración del evento.

   Durante la reproducción, los fotogramas intermedios se interpolan para crear un movimiento suave. Expanda el encabezado Interpolación de fotogramas clave, en la parte izquierda de la ventana, y arrastre el control deslizante Suavidad para ajustar la interpolación. Para obtener más información, consulte "Animación de fotogramas clave" en la página 352.

    Utilice el control Suavidad de panoramización/recorte predeterminada en la ficha Edición que se encuentra en el cuadro de diálogo Preferencias para definir el valor de suavidad predeterminado para los nuevos fotogramas clave.

Panoramización de un evento de vídeo

Puede usar panoramización de eventos para centrarse en la acción de un evento de vídeo o para simular movimiento usando una imagen fija.

 Otro uso de la panoramización es Pan-and-Scan, una técnica que se utiliza con frecuencia cuando se convierten películas para televisión. Las pantallas de película y las películas suelen tener una anchura superior (~2,35:1) que la televisión (~1,33:1). Al transferir la película a vídeo, puede utilizar panoramización para recortar el fotograma de vídeo y mover el área de recorte para seguir la acción o el tema.

1. En el menú Herramientas, seleccione Vídeo y elija Panoramización/Recorte de evento de vídeo (o haga clic en el botón Panoramización/Recorte en el evento de vídeo).

   Se mostrará el plugin Panoramización/Recorte en la ventana Efectos de evento de vídeo.

2. Ajuste el área de selección para recortar el evento. (Si panoramiza el fotograma completo, se verá el fondo que hay tras el evento de vídeo.)

3. Para ajustar el tamaño del cuadro de selección, arrastre los controladores situados alrededor del perímetro del cuadro. Para indicar dimensiones específicas del cuadro de selección, expanda el encabezado Posición, en la parte izquierda de la ventana, y especifique nuevos valores en los cuadros Anchura y Altura.

   Seleccione el botón Bloquear relación de aspecto si desea que el cuadro de selección conserve su relación de aspecto durante el proceso de ajuste de tamaño. Si el botón no está seleccionado se puede ajustar la altura y la anchura de forma independiente.

   Seleccione el botón Tamaño en centro si desea que el cuadro de selección conserve su punto central cuando ajuste el tamaño del cuadro arrastrando sus bordes. Si el botón no se encuentra seleccionado, el lado contrario del cuadro de selección permanecerá anclado al arrastrar los bordes para modificar su tamaño.

4. Para volver a colocar el cuadro de selección, haga clic en medio del área de selección y arrástrela a una nueva posición. Para indicar una ubicación específica, expanda el encabezado Posición, en la parte izquierda de la ventana, y especifique nuevos valores en los cuadros Centro X y Centro Y.

   Si selecciona la opción Mover libremente , podrá mover el cuadro de selección a lo largo del eje X o Y. Si selecciona la opción Mover solo en X , solo podrá mover el cuadro de selección horizontalmente. Si selecciona la opción Mover sólo en Y , solo podrá mover el cuadro de selección verticalmente.

5. Para acercar el zoom a la selección de forma que llene el fotograma de salida, expanda el encabezado Origen, en la parte izquierda de la ventana, y seleccione Sí en la lista desplegable Extender hasta rellenar fotograma. Si selecciona No, los medios conservarán su tamaño original y se recortará el área fuera del cuadro de selección.

    Haga clic con el botón secundario en el área de trabajo para acceder a un menú contextual que muestra comandos para restaurar, centrar o invertir el cuadro de selección. También puede hacer que el cuadro coincida con la relación de aspecto del medio de origen o con la relación de aspecto de salida del proyecto. Hacer coincidir la relación de aspecto de salida puede evitar la aparición de bandas negras cuando utilice medios de origen (como fotografías) que no coincidan con la relación de aspecto del proyecto.

6. Expanda el encabezado Origen, en la parte izquierda de la ventana, y seleccione Sí en la lista desplegable Extender hasta rellenar fotograma.

7. Arrastre el cuadro de selección para cambiar la parte que se podrá ver del evento. El cursor se mostrará con la forma .

8. Utilice el controlador de fotogramas clave situado en la parte inferior de la ventana Efecto de evento de vídeo para establecer distintos ajustes a lo largo del evento. La ruta de la panoramización se dibujará en la ventana Efecto de evento de vídeo.

   Durante la reproducción, los fotogramas intermedios se interpolan para crear un movimiento suave. Expanda el encabezado Interpolación de fotogramas clave, en la parte izquierda de la ventana, y arrastre el control deslizante Suavidad para ajustar la interpolación. Para obtener más información, consulte "Animación de fotogramas clave" en la página 352.

    Utilice el control Suavidad de panoramización/recorte predeterminada en la ficha Edición que se encuentra en el cuadro de diálogo Preferencias para definir el valor de suavidad predeterminado para los nuevos fotogramas clave.

Edición de interpolación de fotogramas clave

Si tiene dos o más fotogramas clave, puede expandir el encabezado Interpolación de fotogramas clave y editar la opción Suavidad para ajustar la suavidad del movimiento.

Esta opción ajusta la interpolación espacial: cómo se produce el movimiento dentro del fotograma. Si la opción Suavidad se establece en 0, se producirá un movimiento lineal desde un fotograma clave al siguiente. Al aumentar este valor, se produce una ruta curvada.

 Si desea ajustar interpolación temporal para ver cómo se produce el movimiento a lo largo del tiempo, cambie el tipo de fotograma clave haciendo clic con el botón secundario del ratón y seleccionando un nuevo tipo de curva de interpolación (lineal, rápido, lento, suave, brusco o sostenido).

Durante la reproducción, los fotogramas intermedios se interpolan para crear un movimiento suave. Para obtener más información, consulte "Animación de fotogramas clave" en la página 352.

 Utilice el control Suavidad de panoramización/recorte predeterminada en la ficha Edición que se encuentra en el cuadro de diálogo Preferencias para definir el valor de suavidad predeterminado para los nuevos fotogramas clave.

Edición de la relación de aspecto de los medios de origen y extensión

Use los controles del encabezado Origen, a la izquierda del plugin Panoramización/Recorte, para indicar cómo se extenderá o se recortará el vídeo.

Elemento	Descripción
Mantener relación de aspecto	Seleccione Sí en la lista desplegable (o seleccione el botón) para evitar la distorsión del archivo de medios de origen. Si selecciona No, la relación de altura a anchura de los medios de origen no se preservará cuando se extienda vídeo en el fotograma de salida.

Elemento	Descripción
Extender para rellenar f.	Seleccione Sí en la lista desplegable si desea que los medios del cuadro de selección rellenen el fotograma de salida. Si selecciona No, los medios conservarán su tamaño original y se recortará el área fuera del cuadro de selección.

Edición de ajustes de visualización del área de trabajo

Use los controles del encabezado Área de trabajo, a la izquierda del cuadro de diálogo Panoramización/Recorte de evento, para cambiar la visualización del plugin Panoramización/Recorte.

Elemento	Descripción
Zoom	Para cambiar el grado de ampliación del vídeo en el área de trabajo, seleccione el cuadro Zoom e introduzca una nueva configuración, o seleccione el cuadro y haga clic en el botón para acceder a un control deslizante que puede utilizar para ajustar el nivel de ampliación.
Desplazamiento X	Si desea panoramizar la visualización a izquierda o derecha, seleccione el cuadro Desplazamiento X e introduzca una nueva configuración, o seleccione el cuadro y haga clic en el botón para acceder a un control deslizante que puede utilizar para ajustar el desplazamiento. Los valores negativos mueven el vídeo hacia la izquierda; los valores positivos, hacia la derecha; y 0 representa el centro horizontal del área de trabajo.
Desplazamiento Y	Si desea panoramizar la visualización hacia arriba o hacia abajo, seleccione el cuadro Desplazamiento Y e introduzca una nueva configuración, o seleccione el cuadro y haga clic en el botón para acceder a un control deslizante que puede utilizar para ajustar el desplazamiento. Los valores negativos mueven el vídeo hacia arriba; los valores positivos, hacia abajo; y 0 representa el centro vertical del área de trabajo.
Espaciado de cuadrícula	Seleccione el cuadro Espaciado de cuadrícula e introduzca una nueva configuración, o seleccione el cuadro y haga clic en el botón para acceder a un control deslizante que puede utilizar para ajustar el número de divisiones que se mostrarán en el área de trabajo.



También puede cambiar los valores de Desplazamiento X y Desplazamiento Y si sitúa el puntero sobre el área de trabajo hasta que cambie a la forma y arrastra el área de trabajo para panoramizar en cualquier dirección.

Edición del cuadro de selección

Use los controles del encabezado Edición, a la izquierda del plugin Panoramización/Recorte, para editar el cuadro de selección en la ventana.

Elemento	Descripción
Ajustar a cuadrícula	Seleccione Sí en la lista desplegable si desea ajustar los bordes del cuadro de selección a la cuadrícula del área de trabajo cuando arrastre para ajustar el tamaño o para mover el cuadro. Si selecciona No, podrá mover y ajustar el tamaño del cuadro de selección libremente.
Bloquear aspecto	Seleccione Sí en la lista desplegable si desea que el cuadro de selección conserve su relación de aspecto durante el proceso de ajuste de tamaño. Si selecciona No, podrá ajustar el tamaño de la altura y la anchura de forma independiente.
Ajustar a escala en relación al centro	Seleccione Sí en la lista desplegable y arrastre los bordes del cuadro de selección si desea que este conserve su punto central cuando ajuste el tamaño. Si selecciona No, el lado opuesto del cuadro de selección permanecerá anclado al arrastrar los bordes para ajustar su tamaño.
Permitir movimiento	Horizontal: Permite mover el cuadro de selección solo en sentido horizontal en el área de trabajo. Vertical: Permite mover el cuadro de selección solo en sentido vertical en el área de trabajo. Sin restringir: Permite mover el cuadro de selección horizontal o verticalmente en el área de trabajo.

También puede hacer clic con el botón secundario en el plugin Panoramización/Recorte para acceder a un menú contextual que permite ajustar con rapidez el cuadro de selección:

Elemento	Descripción
Restaurar	Devuelve el área de recorte a fotograma completo.
Centro	Mueve el área de recorte al centro del fotograma.
Invertir horizontalmente	Invierte el evento de izquierda a derecha y hacia atrás.
Invertir verticalmente	Invierte el evento de arriba a abajo y hacia atrás.
Hacer coincidir con aspecto de salida	Establece la relación de x y de y para que coincidan con las propiedades del proyecto.
Hacer coincidir con aspecto de origen	Establece el valor de x y de y para que coincidan con las propiedades de los medios de origen.

Almacenamiento o recuperación de configuraciones predeterminadas de fotogramas clave

Las configuraciones predeterminadas de fotogramas clave guardan los valores de la fila de fotogramas clave seleccionada en la posición del cursor.



Los elementos predeterminados para las filas de fotogramas clave de máscara y de posición se guardan por separado: los elementos predeterminados que cree en la fila de posición no estarán disponibles en la fila de máscara.

Almacenamiento de configuraciones predeterminadas

1. Ajuste los valores de posición y de máscara según sus preferencias para crear un fotograma clave.
2. Escriba un nombre en el cuadro Predeterminado.
3. Haga clic en el botón Guardar predeterminado.

Recuperación de configuraciones predeterminadas

1. Haga clic en la fila del fotograma de posición o máscara para seleccionar una fila y situar el cursor en el lugar donde desee aplicar el elemento predeterminado.
2. Seleccione una opción en la lista desplegable Predeterminado.

   Si no existe ningún fotograma clave en la posición del cursor, se creará uno utilizando los valores de la configuración predeterminada. Si existe un fotograma clave en la posición del cursor los valores del fotograma clave se sustituirán con los valores del elemento predeterminado.

Eliminación de configuraciones predeterminadas

Haga clic en el botón Eliminar predeterminado para eliminar la configuración predeterminada actual.

Edición del movimiento de pista

En el menú Herramientas, seleccione Vídeo y elijaMovimiento de pista en el submenú (o haga clic en el botón Movimiento de pista en una cabecera de pista) para mostrar la ventana Movimiento de pista.

La ventana Movimiento de pista se utiliza para mover una pista de vídeo sobre otra pista. En el siguiente ejemplo, se ha creado una ventana con una imagen dentro de otra cambiando el tamaño y estableciendo la posición del clip de vídeo superpuesto. El movimiento se ha utilizado para desplazar gradualmente el texto hacia arriba desde la parte inferior de la ventana.







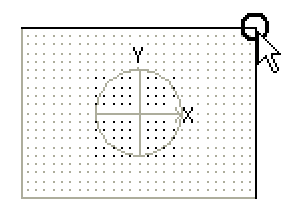
Zoom o panoramización de pistas de vídeo

Cuando se utiliza una sola opción para la pista, se mueve todo el vídeo que hay en ella. Cuando se añaden fotogramas clave para cambiar la configuración de movimiento de pista a lo largo de esta, se puede crear una animación. Para obtener más información, consulte "Animación de fotogramas clave" en la página 352.

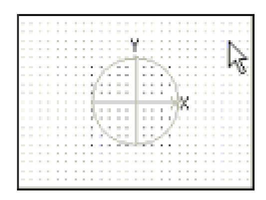
1. Haga clic en el botón Movimiento de pista de la pista que contenga la superposición que desee animar. Se mostrará la ventana Movimiento de pista.

2. Seleccione una opción en la lista desplegable Modo compuesto para especificar cómo se efectuará la composición de esta pista sobre otras. Para obtener más información, consulte "Composición y máscaras" en la página 457.

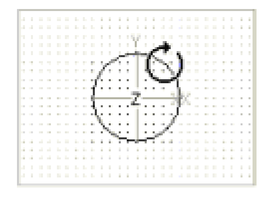
3. Ajuste el área de selección para modificar el área visible de la pista y su posición. Puede utilizar los controles Posición, Orientación y Rotación situados en la parte izquierda de la ventana, o bien puede arrastrar el cuadro de selección en el área de trabajo. Cuando lo arrastre, se mostrarán las guías en negrita para indicar cómo se moverá o girará la pista:

   Acercamiento o alejamiento del espectador. Arrastre por las esquinas para invertir la pista.

   Arrastre la pista para cambiar su posición.

   Rotación sobre el eje Z.

4. Utilice los botones situados en la parte superior del cuadro de diálogo para permitir o impedir el movimiento o la ampliación/reducción de escala. Para obtener más información, consulte el apartado *Cambiar las opciones de edición* en este tema.

    Haga clic con el botón secundario en el área de trabajo para acceder a un menú contextual que muestra comandos para restaurar, centrar o invertir el cuadro de selección. También puede hacer que el cuadro coincida con la relación de aspecto de los medios de origen, la relación de aspecto de salida del proyecto o una relación de aspecto cuadrado. Hacer coincidir la relación de aspecto de salida puede evitar la aparición de bandas negras cuando utilice medios de origen (como fotografías) que no coincidan con la relación de aspecto del proyecto.

   El movimiento de pista se ejecuta instantáneamente y los resultados se actualizan en la ventana Vista previa de vídeo.

5. Utilice el controlador de fotogramas clave situado en la parte inferior de la ventana Movimiento de pista para establecer distintas opciones de movimiento de pista a lo largo de esta.

   Durante la reproducción, los fotogramas intermedios se interpolan para crear un movimiento suave.

   Expanda el encabezado Interpolación de fotogramas clave en la parte izquierda de la ventana y arrastre el control deslizante Suavidad para ajustar la interpolación.

 Utilice el control Suavidad de movimiento de pista predeterminada en la ficha Control externo y automatización que se encuentra en el cuadro de diálogo Preferencias para definir el valor de suavidad predeterminado para los nuevos fotogramas clave.

Creación de un efecto de sombra

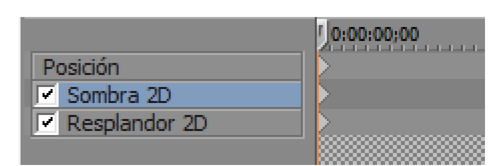
El efecto de sombra proyecta una sombra bajo un objeto, una ventana o un título. Una sombra resulta especialmente efectiva bajo una ventana con una imagen dentro de otra.

En este procedimiento se da por hecho que ya se ha creado un evento, que se utilizará como superposición, en la pista situada sobre el vídeo de fondo.

1. Haga clic en el botón Movimiento de pista de la pista en la que desee añadir el efecto de brillo. Se mostrará la ventana Movimiento de pista.

2. Seleccione la fila Sombra 2D en el controlador de fotogramas clave. Cuando la fila Sombra 2D se encuentra seleccionada, los controles de sombra se muestran en el cuadro de diálogo Movimiento de pista.

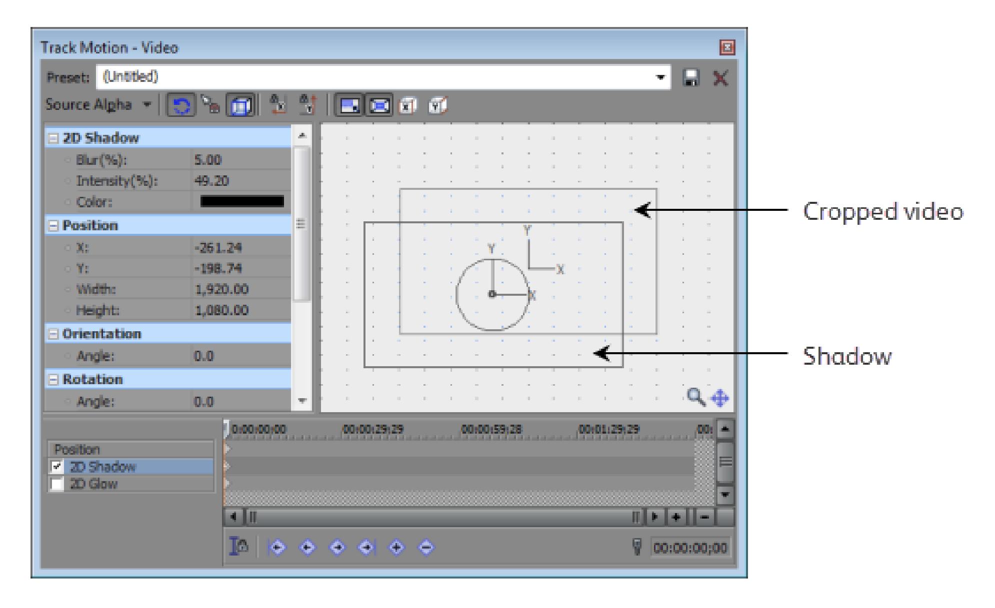
   Marque la casilla de verificación Sombra 2D para aplicar la sombra de modo que pueda ver los resultados en la ventana Vista previa de vídeo o quite la marca para ignorar la sombra.

3. Utilice los controles de sombra 2D situados en la parte izquierda de la ventana para establecer el color y el aspecto de la sombra:

Elemento	Descripción
Desenfoque (%)	Escriba un número en el cuadro o haga clic en el botón ▾ para mostrar un control deslizante con el que poder suavizar el borde de la sombra. Establezca el valor en 0 si desea un borde nítido o auméntelo para suavizar el borde de la sombra.
Intensidad	Escriba un número en el cuadro o haga clic en el botón ▾ para mostrar un control deslizante con el que poder establecer la transparencia del borde desenfocado de la sombra. Reduzca el valor si desea una sombra traslúcida o auméntelo para que sea más opaca.
Color	Haga clic en la flecha hacia abajo situada junto a la muestra de color para acceder a un selector de color. Utilice los controles deslizantes o los cuadros de edición del selector de color para establecer el color de la sombra, o bien utilice el cuentagotas para muestrear un color de la pantalla.

4. Ajuste el tamaño y la posición de la sombra arrastrando el cuadro en el área de trabajo o utilizando los controles de posición, orientación y rotación situados en la parte izquierda de la ventana. Para obtener más información acerca de la manipulación del cuadro de selección, consulte el apartado *Recortar, acercar, alejar o panoramizar una pista de vídeo* en esta sección.



5. Para animar la sombra, haga clic en la fila Sombra 2D del controlador de fotogramas clave a fin de establecer el cursor en un momento posterior y ajustar la configuración de sombra.

   Puede utilizar la animación de fotogramas clave para cambiar el color o la transparencia de la sombra, o bien puede mover la sombra independientemente del vídeo superpuesto.

   Para obtener más información, consulte "Animación de fotogramas clave" en la página 352.

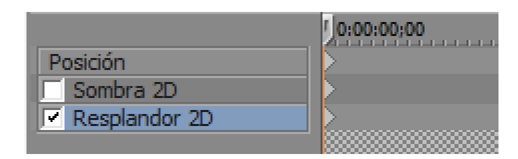
Creación de un efecto de brillo

El brillo es similar a la sombra, pero se trata, por lo general, de un color vivo con bordes suavizados.

En este procedimiento se da por hecho que ya se ha creado un evento, que se utilizará como superposición, en la pista situada sobre el vídeo de fondo.

1. Haga clic en el botón Movimiento de pista de la pista en la que desee añadir el efecto de brillo. Se mostrará la ventana Movimiento de pista.
2. Seleccione la fila Resplandor 2D en el controlador de fotogramas clave. Cuando la fila Resplandor 2D se encuentra seleccionada, los controles de brillo se muestran en el cuadro de diálogo Movimiento de pista.

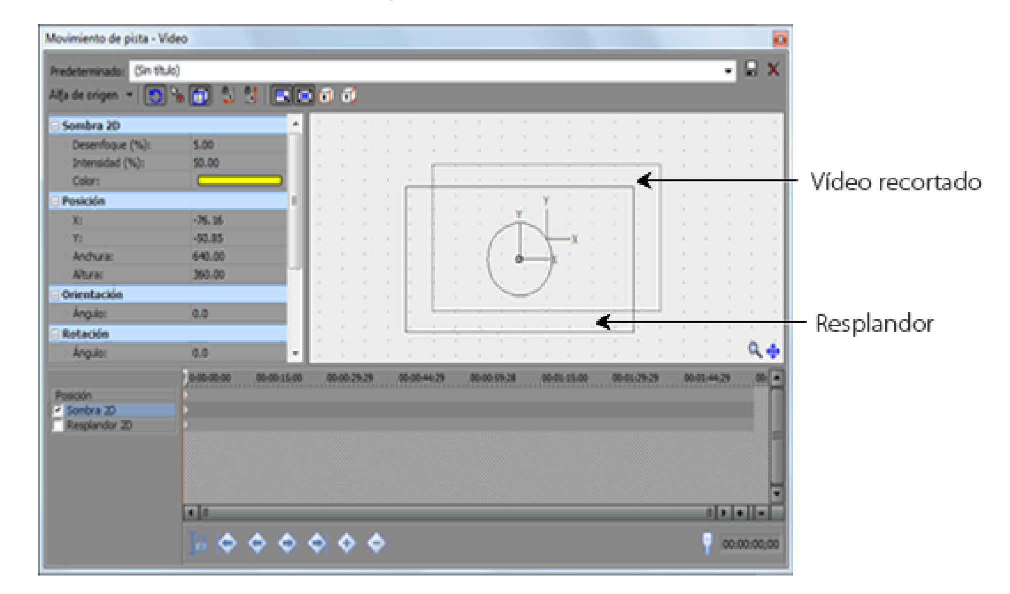
   Marque la casilla de verificación Resplandor 2D para aplicar el brillo de modo que pueda ver los resultados en la ventana Vista previa de vídeo o desmárquela para ignorar el brillo.



3. Utilice los controles de Resplandor 2D situados en la parte izquierda de la ventana para establecer el color y el aspecto del brillo:

Elemento	Descripción
Desenfoque (%)	Escriba un número en el cuadro o haga clic en el botón para mostrar un control deslizante con el que poder suavizar el borde del efecto de brillo. Establezca el valor en 0 si desea un borde nítido o auméntelo para suavizar el borde del brillo.
Intensidad	Escriba un número en el cuadro o haga clic en el botón para mostrar un control deslizante con el que poder establecer la transparencia del borde desenfocado del brillo. Reduzca el valor si desea un brillo traslúcido o auméntelo para que sea más opaco.
Color	Haga clic en la flecha hacia abajo situada junto a la muestra de color para acceder a un selector de color. Utilice los controles deslizantes o los cuadros de edición del selector de color para establecer el color del brillo, o bien utilice el cuentagotas para muestrear un color de la pantalla.

4. Ajuste el tamaño y la posición del brillo arrastrando el cuadro en el área de trabajo o utilizando los controles de posición, orientación y rotación situados en la parte izquierda de la ventana. Para obtener más información acerca de la manipulación del cuadro de selección, consulte el apartado *Recortar, acercar, alejar o panoramizar una pista de vídeo* en esta sección.



5. Para animar el brillo, haga clic en la fila Resplandor 2D del controlador de fotogramas clave a fin de establecer el cursor en un momento posterior y ajustar la configuración de brillo.

   Puede utilizar la animación de fotogramas clave para cambiar el color o la transparencia del brillo, o bien puede mover el brillo independientemente del vídeo superpuesto.

   Para obtener más información, consulte "Animación de fotogramas clave" en la página 352.

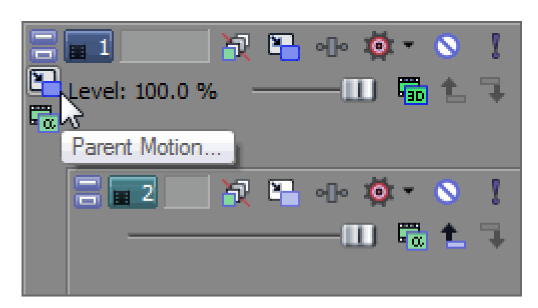
Mover grupos de pistas compuestas (aplicar movimiento primario)

1. Haga clic en el botón Crear secundario de composición en las pistas que desea agrupar para crear un grupo de composición.

   Si desea mover el grupo de composición en el espacio 3D, haga clic en el botón Modo compuesto primario en la pista primaria y seleccione Alfa de origen 3D.

   Para obtener más información, consulte "Composición y máscaras" en la página 457 y "Composición 3D" en la página 464.

2. Haga clic en el botón Movimiento primario en la pista primaria. Se mostrará la ventana Movimiento de pista.





El movimiento de pista primario se aplica tanto a la pista primaria como a las secundarias.

En la lista de pistas de muestra, el movimiento de la pista primaria en la pista 1 afectará de las pistas 1 a 6.

El movimiento de la pista primaria aplicado a la pista 4 solo afectará de las pistas 4 a 6.

3. Seleccione una opción en la lista desplegable Modo compuesto para especificar cómo se efectuará la composición de esta pista sobre otras.
4. Lleve a cabo los procedimentos descritos anteriormente en este tema para recortar o aplicar zoom a las pistas compuestas, cambiar la posición en la pantalla o agregar efectos de sombra o brillo.
5. Si desea crear un movimiento de pista animado, utilice el controlador de fotogramas clave situado en la parte inferior de la ventana Movimiento de pista para establecer distintas opciones de zoom a lo largo de la duración esta.

   Durante la reproducción, los fotogramas intermedios se interpolan para crear un movimiento suave.

   Para obtener más información, consulte "Animación de fotogramas clave" en la página 352.

Cambiar las opciones de edición

Utilice la barra de herramientas situada en la parte superior de la ventana Movimiento de pista para cambiar las opciones de edición:

Elemento		Descripción
	Habilitar rotación	Seleccione este botón si desea que se pueda girar o rotar el vídeo. Si el botón no está seleccionado se puede ajustar la altura y la anchura de forma independiente.
	Habilitar ajuste a cuadrícula	Seleccione este botón si desea que la edición se ajuste a la cuadrícula.
	Editar en espacio de objetos	Seleccione este botón si desea realizar la edición en el espacio del objeto, en lugar de hacerlo en el espacio de la cámara. Por ejemplo, si se gira un objeto de vídeo, su eje X puede no corresponderse con el eje X de la ventana de vista previa de vídeo. Si se selecciona el botón Editar en espacio de objetos en conjunción con los botones Impedir movimiento, se puede mover el objeto a lo largo de sus ejes X e Y.
	Impedir movimiento (X)	Seleccione este botón si desea impedir el movimiento horizontal de la pista.
	Impedir movimiento (Y)	Seleccione este botón si desea impedir el movimiento vertical de la pista.
	Bloquear relación de aspecto	Seleccione este botón si desea que el cuadro de selección conserve la relación de aspecto al modificar su tamaño. Si el botón no está seleccionado se puede ajustar la altura y la anchura de forma independiente.
	Ajustar a escala en relación al centro	Seleccione este botón si desea que el cuadro de selección conserve su punto central al modificar el tamaño del cuadro o arrastrar sus bordes. Si el botón no se encuentra seleccionado, el lado contrario del cuadro de selección permanecerá anclado al arrastrar los bordes para modificar su tamaño.
	Impedir cambio de escala (X)	Seleccione este botón si desea bloquear la dimensión horizontal del cuadro de selección.
	Impedir cambio de escala (Y)	Seleccione este botón si desea bloquear la dimensión vertical del cuadro de selección.

Almacenamiento o recuperación de configuraciones predeterminadas de fotogramas clave

Las configuraciones predeterminadas de fotogramas clave guardan los valores de la fila de fotogramas clave seleccionada en la posición del cursor.



Notas:

- Las configuraciones predeterminadas para las filas de fotogramas clave Posición, Sombra 2D y Resplandor 2D se guardan por separado.
- Las configuraciones predeterminadas para el movimiento de pista 2D y 3D se guardan por separado: las configuraciones predeterminadas que cree en esta ventana no estarán disponibles en la ventana Movimiento de pista 3D Para obtener más información, consulte "Composición 3D" en la página 464.

Almacenamiento de configuraciones predeterminadas

1. Ajuste los valores de Posición, Sombra 2D y Resplandor 2D según sus preferencias, a fin de crear un fotograma clave.
2. Escriba un nombre en el cuadro Predeterminado.
3. Haga clic en el botón Guardar predeterminado .

Recuperación de configuraciones predeterminadas

1. Haga clic en las filas de fotogramas clave Posición, Sombra 2D o Resplandor 2D para seleccionar una y coloque el cursor en el lugar donde desee aplicar la configuración predeterminada.
2. Seleccione una opción en la lista desplegable Predeterminado.

   Si no existe ningún fotograma clave en la posición del cursor, se creará uno utilizando los valores de la configuración predeterminada. Si existe un fotograma clave en la posición del cursor los valores del fotograma clave se sustituirán con los valores del elemento predeterminado.

Eliminación de configuraciones predeterminadas

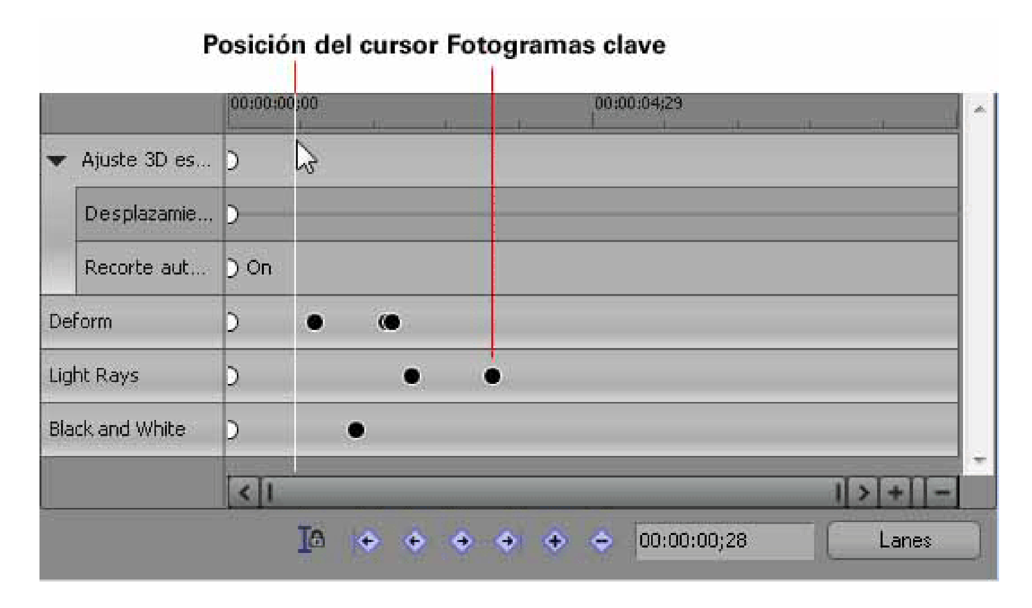
Haga clic en el botón Eliminar predeterminado para eliminar la configuración predeterminada actual.

Animación de fotogramas clave

Los fotogramas clave definen el estado de los ajustes de un efecto en un momento dado.

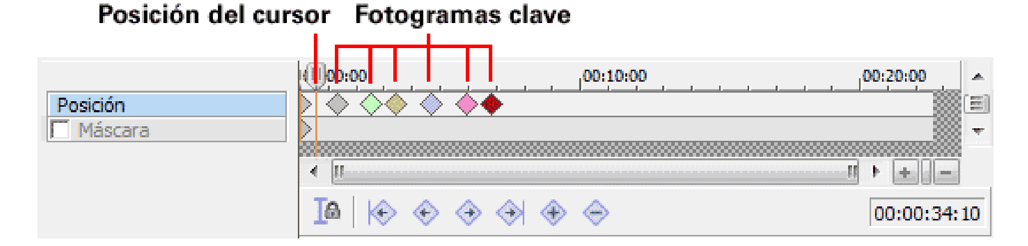
Cada fotograma clave contiene un conjunto de parámetros para un punto especificado en la escala de tiempo. Los ajustes de los fotogramas intermedios se interpolan. Se pueden añadir fotogramas clave adicionales para crear efectos más complejos.

El Controlador de fotogramas clave aparece en la parte inferior de los cuadros de diálogo Efectos de vídeo, Generadores de medios de vídeo, Movimiento de pista y Transición; se utiliza para añadir y eliminar fotogramas clave y para controlar los parámetros de efecto de los fotogramas clave.



Cada efecto de una cadena de efectos de vídeo puede tener sus propios fotogramas clave.

Algunos efectos de vídeo, como el ajuste 3D estereoscópico de Sony, tienen parámetros que tienen sus propios fotogramas clave.



Adición de fotogramas clave

1. En el Controlador de fotogramas clave, haga clic para situar el cursor en el lugar donde desee añadir un fotograma clave.

2. Haga clic en el botón Insertar fotograma clave. Se añadirá un fotograma clave a la escala de tiempo del Controlador de fotogramas clave.

   Los atributos del nuevo fotograma clave se copiarán del fotograma clave anterior para posibilitar la realización de cambios sutiles sin necesidad de volver a crear todos los ajustes.

   Para añadir con rapidez un fotograma clave, haga doble clic en la escala de tiempo del Controlador de fotogramas clave, o sitúe el cursor en la escala de tiempo y modifique los parámetros de efecto.

Eliminación de un fotograma clave

1. Haga clic en un fotograma clave para seleccionarlo.
2. Haga clic en el botón Eliminar fotograma clave .

Desplazamiento entre fotogramas clave

Para pasar al fotograma clave siguiente o al anterior, haga clic en los botones Fotograma clave anterior y Siguiente fotograma clave (o presione Ctrl+Flecha izquierda o Ctrl+Flecha derecha).

Para pasar al primer fotograma clave o al último, haga clic en los botones Primer fotograma clave o Último fotograma clave .

Copia de fotogramas clave

Haga clic con el botón secundario en el fotograma clave y seleccione Copiar en el menú contextual. El fotograma clave y su configuración se copiarán en el portapapeles.



Mantenga presionada la tecla Ctrl mientras arrastra para copiar un fotograma clave.

Uso de animación de fotogramas clave para modificar un efecto

La animación de fotogramas clave se puede utilizar para modificar un efecto suave y gradualmente. Por ejemplo, si quisiera desvanecer gradualmente un evento a blanco y negro, podría utilizar el efecto Blanco y negro para crear dos fotogramas clave. El primer fotograma clave utilizaría el valor predeterminado Restablecer en ninguno y el segundo fotograma clave utilizaría el valor predeterminado 100 % blanco y negro. Durante la reproducción el evento empezaría a reproducirse en color y gradualmente se desvanecería a blanco y negro.

1. Añadir un efecto a un evento o una pista. Para obtener más información, consulte "Adición de efectos de vídeo" en la página 376.

   Se mostrará la ventana Efectos de vídeo.

2. Haga clic en el botón Animate para mostrar el controlador de fotogramas clave, situado en la parte inferior de la ventana.
3. En el Controlador de fotogramas clave, haga clic para situar el cursor en el lugar donde desee que se inicie el efecto.

   Seleccione el botón Sincronizar cursor para sincronizar las posiciones del cursor en la escala de tiempo principal y en la escala de tiempo del Controlador de fotogramas clave.

4. Haga clic en el botón Insertar fotograma clave .
5. Ajuste los atributos de efecto como desee.

6. Repita los pasos 3 a 5 si desea añadir un fotograma clave para cada cambio de parámetro de efecto.

   Durante la reproducción, el efecto realizará una transición suave a través de los atributos que se hayan establecido para cada fotograma clave.

Cambio de la curva de interpolación entre fotogramas clave

La curva de interpolación determina la velocidad de la animación entre dos valores de fotogramas clave.

Para panoramización/recorte de evento y fotogramas clave de movimiento de pista, el color del fotograma clave indica la curva de interpolación que se está utilizando.

Comando	Descripción	Aspecto
Linear (lineal)	Los parámetros de efecto se interpolan en una ruta lineal.	
Fast (rápido)	Los parámetros de efecto se interpolan en una ruta logarítmica rápida.	
Slow (lento)	Los parámetros de efecto se interpolan en una ruta logarítmica lenta.	
Suave	Los parámetros de efecto se interpolan a lo largo de una curva suave y natural.	
Nítido	Los parámetros de efecto se interpolan a lo largo de una curva nítida.	
Mantener	No se producirá ninguna animación. La configuración del fotograma clave se mantendrá hasta el siguiente fotograma clave.	

En la vista Calles del cuadro de diálogo Efectos de vídeo, o en el cuadro de diálogo Panoramización/Recorte o Movimiento de pista, puede hacer clic con el botón secundario en un fotograma clave seleccionado y seleccionar un comando del menú contextual para cambiar la curva de interpolación. El tipo de curva se actualizará en todos los fotogramas clave seleccionados.

Para los efectos de vídeo, la línea situada entre los fotogramas clave indica la curva de interpolación que se está utilizando.

En la vista Curvas del cuadro de diálogo Efectos de vídeo, puede ajustar manualmente las curvas de trazado de un fotograma clave. Haga clic en el botón Calles/Curvas para alternar entre las vistas Calles y Curvas.

Haga clic con el botón secundario en un fotograma clave y seleccione Manual en el menú contextual para mostrar los controladores de la curva de trazado. Arrastre los controladores para ajustar la curva.



Haga clic con el botón secundario en un fotograma clave y seleccione Dividir manualmente en el menú contextual para ajustar de forma independiente la curva de cada lado del fotograma clave.



Movimiento de fotogramas clave

Después de haber establecido todos los fotogramas clave, es posible que necesite ajustar sus posiciones a lo largo de la escala de tiempo. Arrastre un fotograma clave a una nueva posición en la escala de tiempo del Controlador de fotogramas clave para cambiar su posición.

Mantenga presionadas las teclas Ctrl o Mayús mientras hace clic para seleccionar varios fotogramas clave. Un fotograma clave seleccionado se mostrará como ◈ y un fotograma clave no seleccionado se mostrará como ◇.



Mantenga presionada la tecla Alt mientras arrastra el primer o el último fotograma clave de un grupo de fotogramas clave seleccionados para distribuir su espaciado de manera uniforme.

Ajuste de fotogramas clave de nivel de pista

Si está utilizando efectos de pista de vídeo o movimiento de pista, los fotogramas clave aparecerán en la escala de tiempo debajo de la pista de vídeo. Puede arrastrar fotogramas clave para ajustar su posición, para añadir y eliminar fotogramas clave y para cambiar la curva de interpolación entre ellos.



Seleccione el botón Bloquear envolventes a eventos para bloquear fotogramas clave de nivel de pista a los eventos de la pista. Cuando los fotogramas clave estén bloqueados, podrá mover eventos a lo largo de la escala de tiempo y sus fotogramas clave asociados se moverán con ellos.

Haga clic en el botón Expandir/Contraer fotogramas clave de pista en la cabecera de la pista para cambiar la altura de los fotogramas clave de pista. Cuando estén expandidos, aparecerá una fila independiente para cada elemento que contenga fotogramas clave.



Los fotogramas clave de nivel de evento no son visibles en la escala de tiempo.

Adición de fotogramas clave de pista

1. Haga clic en el botón Expandir/Contraer fotogramas clave de pista .
2. Haga doble clic para añadir un fotograma clave a la vista de pistas. El fotograma clave usará la misma configuración y curva de interpolación que el fotograma clave anterior.

Movimiento de fotogramas clave de pista

Arrastre el fotograma clave a una nueva posición en la escala de tiempo. Si las filas del fotograma clave de pista se contraen, los fotogramas clave solapados se moverán juntos.



Para mover varios fotogramas clave, seleccione la herramienta de envolvente y cree una selección del tiempo que incluya los fotogramas clave que desee mover. Cuando arrastre, todos los fotogramas clave de la selección de tiempo se moverán juntos.

Cambio de la curva de interpolación entre fotogramas clave

La curva de interpolación determina la velocidad de interpolación temporal: la velocidad de movimiento entre dos fotogramas clave. Para cambiar la curva de interpolación, haga clic con el botón secundario en un fotograma clave y seleccione un comando en el menú contextual:



Si desea ajustar interpolación espacial (cómo se produce el movimiento en una imagen de vídeo), cambie la configuración de Suavidad en el cuadro de diálogo Panoramización/Recorte de evento o Movimiento de pista. Si la opción Suavidad se establece en 0, se producirá un movimiento lineal desde un fotograma clave al siguiente. Al aumentar este valor, se produce una ruta curvada. Para obtener más información, consulte "Panoramización y recorte de eventos de vídeo" en la página 331 y "Edición del movimiento de pista" en la página 343.

Comando	Descripción	Aspecto
Mantener	No se producirá ninguna animación. La configuración del fotograma clave se mantendrá hasta el siguiente fotograma clave.	
Linear (lineal)	Los parámetros de efecto se interpolan en una ruta lineal.	

Comando	Descripción	Aspecto
Fast (rápido)	Los parámetros de efecto se interpolan en una ruta logarítmica rápida.	
Slow (lento)	Los parámetros de efecto se interpolan en una ruta logarítmica lenta.	
Suave	Los parámetros de efecto se interpolan a lo largo de una curva suave y natural.	

Edición de fotogramas clave de pista

Los parámetros individuales de los fotogramas clave no se pueden ajustar en la vista de pistas. Para editar un fotograma clave, abra la página de propiedades de efecto.

1. Haga clic en el botón Expandir/Contraer fotogramas clave de pista para expandir filas de fotogramas clave de pista.
2. Haga doble clic en un fotograma clave para abrir su página de propiedades. Para obtener más información sobre el uso de un efecto, consulte "Adición de efectos de vídeo" en la página 376.

Capítulo 13

Aplicación de efectos

Se pueden utilizar eventos para manipular los componentes de audio y vídeo de los proyectos.

Los plugins de audio incluidos pueden mejorar la calidad del audio de los proyectos o crear sonidos exclusivos. Vegas® Pro admite efectos adicionales de DirectX y VST de diversos fabricantes. Los efectos de audio se pueden aplicar a todos los eventos de una pista, a buses, como efectos asignables.

Los plugins de vídeo incluidos abarcan efectos, transiciones y generadores de texto/fondos. Los efectos se pueden usar para mejorar la calidad del vídeo o manipular una imagen, las transiciones pueden cambiar la manera de fluir de los eventos de vídeo y los generadores pueden crear textos y fondos de colores.

 Sugerencias:

- Para añadir efectos rápidamente, puede arrastrar plugins y paquetes de plugins desde la ventana Administrador de plugins hasta una cabecera de pista de audio. Para obtener información adicional, consulte "Creación y uso de paquetes de efectos" en la página 371 y "La ventana Administrador de plugins" en la página 47.
- Use la ficha Efectos VST del cuadro de diálogo Preferencias para indicar a la aplicación dónde debe buscar plugins VST y para seleccionar los plugins que desea utilizar. Para obtener más información, consulte "Preferencias: efectos VST" en la página 741.

Adición de efectos de pista de audio

Los plugins DirectX o VST en el nivel de pista se aplican a todos los eventos de la pista seleccionada.

 Para añadir efectos rápidamente, puede arrastrar plugins y paquetes de plugins desde la ventana Administrador de plugins hasta una cabecera de pista de audio. Para obtener información adicional, consulte "Creación y uso de paquetes de efectos" en la página 371 y "La ventana Administrador de plugins" en la página 47. "La ventana Administrador de plugins" en la página 47.

Tenga en cuenta que el uso de plugins no concordantes (por ejemplo, de extensión de tiempo, cambio de tono sin preservar la duración y algunas configuraciones de Vibrato) provocará que el audio se reproduzca sin sincronización con la visualización de la forma de onda en la escala de tiempo y con otras pistas. Si una cadena de efectos incluye plugins no concordantes, el icono de cadena de efectos se muestra en amarillo ( ) para indicar que se está usando la compensación de retardo de plugin automática.

Cuando la monitorización de entrada esté activada durante la grabación de audio, se ignorarán automáticamente las cadenas de plugin que no se puedan utilizar para la monitorización en directo y se mostrarán en rojo ( ). Para obtener más información acerca de la grabación de audio, consulte "Grabación de audio" en la página 133.

Creación de cadenas de efectos de pista

1. Haga clic en el botón Efectos de pista en la cabecera de pista o seleccione la pista y Herramientas > Audio > Efectos de pista.

   Si no se han añadido efectos al evento, aparecerá la ventana Selector de plugins.

   Si se han añadido efectos al evento, aparecerá la ventana Efectos de pista de audio. Haga clic en el botón Cadena de plugins para abrir el Selector de plugins.

2. Seleccione los plugins que desee añadir y haga clic en el botón Añadir.

   Los plugins aparecerán en la parte superior de la ventana en el orden en que los haya añadido.

   
   Para cambiar el orden de los plugins contenidos en la cadena, arrastre un botón de plugin hasta una nueva ubicación o haga clic en los botones Mover plugin a la izquierda o Mover plugin a la derecha .

3. Haga clic en el botón Aceptar.

   Aparecerá la ventana Efectos de pista de audio.

4. Use los parámetros de la ventana Efectos de pista de audio para permitir o ignorar efectos, editar parámetros de efectos y añadir o eliminar efectos de una cadena.

   
   Si está trabajando con un proyecto surround 5.1, puede utilizar distintas configuraciones de plugin para cada canal usando la automatización de efectos como, por ejemplo, opciones de ecualización independientes para los altavoces delanteros y surround. Agregue varias instancias del plugin a la cadena de efectos de pista y marque las casillas de verificación Habilitar en el Selector de automatización de efectos para los canales a los que desea que afecte cada instancia del plugin. Para obtener más información, consulte "Automatización de parámetros de efectos de audio" en la página 318.

Edición de una cadena de efectos de pista

1. Haga clic en el botón Efecto de pista de la cabecera de pista.

   Aparecerá la ventana Efectos de pista de audio.

2. Seleccione un botón de efecto de la parte superior de la ventana.

 Deje sin marcar la casilla de verificación para ignorar un efecto sin eliminarlo de la cadena.

3. Use los controles de la mitad inferior de la ventana para ajustar los valores del plugin.Para obtener más información, consulte "Edición de efectos de audio" en la página 372.

Automatización de parámetros de efecto

Si un plugin lo admite, puede utilizar envolventes para ajustar de forma automática los parámetros de efecto en el tiempo. Se pueden añadir envolventes de automatización a las pistas y las pistas de bus a fin de controlar parámetros individuales de efectos para pistas, buses y efectos asignables.

Para obtener más información sobre el uso de envolventes de automatización en pistas, consulte "Automatización de parámetros de efectos de audio" en la página 318.

Cuando añada un plugin compatible con la automatización (los efectos que pueden automatizarse se indicarán mediante el icono en el Selector de plugins), se mostrará el botón Ignorar automatización de efectos en la ventana Efectos de pista de audio:

- Después de añadir envolventes de automatización de efectos, el botón Ignorar automatización de efectos aparecerá como no seleccionado, y se automatizarán los parámetros de efectos usando la configuración de la envolvente.
- Cuando se selecciona el botón, se ignoran las envolventes de automatización de efectos y la versión inicial del efecto se utiliza a lo largo de toda la pista.
- Si elimina todas las envolventes de automatización de un plugin, el botón Ignorar automatización de efectos no se mostrará disponible.

Obtención de más información acerca de un plugin específico

Para obtener más información sobre plugins específicos, haga clic en el botón Ayuda de plugin ? de la ventana Efectos de pista de audio para mostrar el archivo de ayuda del plugin.

Adición de efectos de evento de audio

Los plugins DirectX o VST en el nivel del evento se aplican solamente al evento al que se aplican.

 Tenga en cuenta que el uso de plugins no concordantes (por ejemplo, de extensión de tiempo, cambio de tono sin preservar la duración y algunas configuraciones de Vibrato) provocará que el audio se reproduzca sin sincronización con la visualización de la forma de onda en la escala de tiempo y con otras pistas. Si una cadena de efectos incluye plugins no concordantes, el icono de cadena de efectos se muestra en amarillo ( ) para indicar que se está usando la compensación de retardo de plugin automática.

Cuando la monitorización de entrada esté activada durante la grabación de audio, se ignorarán automáticamente las cadenas de plugin que no se puedan utilizar para la monitorización en directo y se mostrarán en rojo ( ).

Creación de una cadena de efectos de evento

1. Haga clic en el botón Efectos de evento en el evento de la escala de tiempo o seleccione Herramientas > Audio > Efectos de evento de audio.

   Si no se han añadido efectos al evento, aparecerá la ventana Selector de plugins.

   Si se han añadido efectos al evento, aparecerá la ventana Efectos de evento de audio. Haga clic en el botón Cadena de plugins para abrir el Selector de plugins.

2. Seleccione los plugins que desee añadir y haga clic en el botón Añadir.

   Los plugins aparecerán en la parte superior de la ventana en el orden en que los haya añadido.

   Para cambiar el orden de los plugins contenidos en la cadena, arrastre un botón de plugin hasta una nueva ubicación o haga clic en los botones Mover plugin a la izquierda o Mover plugin a la derecha .

3. Haga clic en el botón Aceptar.

   Aparecerá la ventana Efectos de evento de audio.

4. Use los parámetros de la ventana Efectos de evento de audio para permitir o ignorar efectos, editar parámetros de efectos y añadir o eliminar efectos de una cadena.

Edición de una cadena de efectos de evento

1. Haga clic en el botón Efectos de evento en el evento de la escala de tiempo.

   Aparecerá la ventana Efectos de evento de audio.

2. Seleccione un botón de efecto de la parte superior de la ventana.

   Deje sin marcar la casilla de verificación para ignorar un efecto sin eliminarlo de la cadena.

3. Use los controles de la mitad inferior de la ventana para ajustar los valores del plugin.Para obtener más información, consulte "Edición de efectos de audio" en la página 372.

Obtención de más información acerca de un plugin específico

Para obtener más información sobre plugins específicos, haga clic en el botón Ayuda de plugin ? de la ventana Efectos de evento de audio para mostrar el archivo de ayuda del plugin.

Uso de efectos de bus

Además de asignar efectos a pistas individuales, también es posible aplicar efectos de DirectX y VST a los buses.

Los efectos de bus se aplicarán a todas las pistas asignadas a ese bus. En caso de que una pista contenga efectos de pista y de bus, los efectos de pista se procesarán antes que los efectos de bus. Para obtener más información acera del flujo de la señal de audio, consulte "Diagrama de flujo de la señal" en la página 406.

Si desea especificar si el nivel de bus se aplicará antes o después de la cadena de efectos, lleve a cabo una de las siguientes acciones:

- Haga clic en el botón Efectos de insertos de control de fundido previo/posterior en la región de control de desvanecedores de la tira de canal de bus. Para obtener más información, consulte "Tiras de canal de bus" en la página 434.
- Haga clic con el botón secundario en el botón de la pista de bus o el control del bus y seleccione Volumen posterior en el menú contextual si desea aplicar la cadena de efectos después del volumen del bus. Con esto se consigue el mismo efecto que haciendo clic con el botón secundario en el control de fundido de salida del bus y seleccionando Efectos previos en el menú contextual.

Cuando se trabaja con proyectos surround 5.1, el bus del master es compatible con efectos de audio multicanal 5.1.

 Sugerencias:

- Para agregar efectos rápidamente, puede arrastrar plugins y paquetes de plugins desde la ventana Administrador de plugins hasta los buses en la ventana de mesa de mezclas o la cabecera de pista de un bus. Para obtener más información, consulte "La ventana Administrador de plugins" en la página 47.
- Si desea añadir efectos a todo el audio del proyecto, puede añadirlos al bus del master.

Cuando la monitorización de entrada está activada durante la grabación de audio, las cadenas de efectos de audio que contienen plugins no concordantes se muestran en amarillo ( ) para indicar que se está utilizando la compensación de retardo de plugin automática. Las cadenas que no se pueden usar para la monitorización en directo serán ignoradas automáticamente y se mostrarán en rojo ( ).

Aplicación de efectos a un bus

1. Haga clic en el botón Efectos de bus situado en la pista de bus de audio del bus. Para obtener más información, consulte "Pistas de bus de audio" en la página 297. Aparecerá la ventana Selector de plugins.

   
   También puede usar la región de control de efectos de insertos de la tira de canal de bus para añadir o editar efectos de bus. Para obtener más información, consulte "Tiras de canal de bus" en la página 434.

2. Seleccione cada plugin que desee añadir y haga clic en el botón Añadir o desplácese a un paquete de efectos.

   Para cambiar el orden de los plugins contenidos en la cadena, arrastre un botón de plugin hasta una nueva ubicación o haga clic en los botones Mover plugin a la izquierda o Mover plugin a la derecha .

3. Cuando haya terminado de añadir plugins, haga clic en el botón Aceptar.

Edición de efectos en un bus

1. Haga clic en el botón Efectos de bus situado en la pista de bus de audio. Si el bus tiene una cadena de efectos, se mostrará la ventana Efectos de bus.
2. Use la ventana Efectos de bus para permitir o ignorar efectos, editar parámetros de efectos y añadir o eliminar efectos de una cadena. Para obtener más información, consulte "Edición de efectos de audio" en la página 372.


También puede usar la región de control de efectos de insertos de la tira de canal de bus para añadir o editar efectos de bus. Para obtener más información, consulte "Tiras de canal de bus" en la página 434.

Automatización de parámetros de efecto

Si un plugin lo admite, puede utilizar envolventes para ajustar de forma automática los parámetros de efecto en el tiempo. Se pueden añadir envolventes de automatización a las pistas y las pistas de bus a fin de controlar parámetros individuales de efectos para pistas, buses y efectos asignables.

Para obtener más información sobre el uso de envolventes de automatización en pistas, consulte "Automatización de parámetros de efectos de audio" en la página 318.

Cuando añada un plugin compatible con la automatización (los efectos que pueden automatizarse se indicarán mediante el icono en el Selector de plugins), se mostrará el botón Ignorar automatización de efectos en la ventana Efectos de bus:

- Después de añadir envolventes de automatización de efectos, el botón Ignorar automatización de efectos aparecerá como no seleccionado, y se automatizarán los parámetros de efectos usando la configuración de la envolvente.

- Cuando se selecciona el botón, se ignoran las envolventes de automatización de efectos y la versión inicial del efecto se utiliza a lo largo de toda la pista.
- Si elimina todas las envolventes de automatización de un plugin, el botón Ignorar automatización de efectos no se mostrará disponible.

Obtención de más información acerca de un plugin específico

Para obtener más información sobre el uso de plugins específicos, haga clic en el botón Ayuda de plugin ? de la ventana Efectos de bus para mostrar el archivo de ayuda de plugins.

Aplicar efectos de evento de tiempo no real

La mayor parte del procesamiento en el software Vegas Pro es no destructivo: la edición de eventos y la adición de efectos no modificarán los medios de origen.

Puede utilizar efectos de evento de tiempo no real para añadir efectos a un evento y renderizar un nuevo archivo de medios que incluya el audio procesado. Los efectos de tiempo no real resultan útiles para proyectos grandes o para plugins intensivos de procesador.



Para añadir efectos rápidamente, puede arrastrar plugins y paquetes de plugins desde la ventana Administrador de plugins hasta un evento de la escala de tiempo. Para obtener más información, consulte "La ventana Administrador de plugins" en la página 47.

1. Seleccione el evento que incluya la toma que le gustaría procesar.
2. En el menú Herramientas, seleccione Audio y, a continuación, Aplicar efectos de evento de tiempo no real. Aparecerá el cuadro de diálogo Selector de plugins.
3. Seleccione los plugins que desee añadir y haga clic en el botón Añadir.

   Para cambiar el orden de los plugins contenidos en la cadena, arrastre un botón de plugin hasta una nueva ubicación o haga clic en los botones Mover plugin a la izquierda o Mover plugin a la derecha.
4. Haga clic en el botón Aceptar. Se mostrará el cuadro de diálogo de toma con la configuración para el primer plugin de la cadena.
5. Ajuste la configuración para cada efecto. Haga clic en el botón de ayuda dentro de la ventana de efectos para obtener información acerca de la configuración de cada plugin. Puede obtener una vista previa del audio procesado haciendo clic en el botón Vista previa.
6. Cuando haya terminado de ajustar la configuración de efectos, haga clic en el botón Aceptar. Aparecerá el cuadro de diálogo para aplicar efectos de tiempo no real.
7. Especifique un formato y un nombre de archivo para el nuevo archivo de medios.
8. Haga clic en el botón Renderizar. Una vez finalizado el procesamiento, se añadirá un nuevo archivo a la ventana de medios de proyecto y una nueva toma al evento. Para obtener más información, consulte "Uso de tomas como versiones alternativas de eventos" en la página 209.

Uso de efectos asignables

Puede utilizar cadenas de efectos asignables cuando desee dirigir varias pistas a una cadena de plugins DirectX o VST, al tiempo que establece el nivel de cada pista de forma independiente.

Puede añadir hasta 32 cadenas de efectos asignables a la ventana de mesa de mezclas. Cada cadena puede contener hasta 32 plugins.



Cuando la monitorización de entrada está activada durante la grabación de audio, las cadenas de efectos de audio que contienen plugins no concordantes se muestran en amarillo ( ) para indicar que se está utilizando la compensación de retardo de plugin automática. Las cadenas que no se pueden usar para la monitorización en directo serán ignoradas automáticamente y se mostrarán en rojo ( ).

Adición de una cadena de efectos asignables

En el menú Insertar, seleccione Efectos de audio asignables (o haga clic en el botón Insertar efectos asignables en la barra de herramientas de la mesa de mezclas) para crear una cadena de efectos a la que podrá dirigir pistas del proyecto.

Puede crear hasta 32 cadenas de efectos asignables en el proyecto y cada cadena puede tener hasta 32 efectos.



Para añadir efectos rápidamente, puede arrastrar plugins y paquetes de plugins desde la ventana Administrador de plugins hasta la ventana de la mesa de mezclas. Colóquelos en un control de efectos asignables existente para agregar plugins a la cadena. Para obtener más información, consulte "La ventana Administrador de plugins" en la página 47.



Cuando la monitorización de entrada está activada durante la grabación de audio, las cadenas de efectos de audio que contienen plugins no concordantes se muestran en amarillo ( ) para indicar que se está utilizando la compensación de retardo de plugin automática. Las cadenas que no se pueden usar para la monitorización en directo serán ignoradas automáticamente y se mostrarán en rojo ( ).

Creación de cadenas de efectos asignables

1. En el menú Insertar, seleccione Efectos de audio asignables. Aparecerá la ventana Selector de plugins.
2. Haga clic en cada plugin que desee añadir y haga clic en el botón Añadir o desplácese a un paquete de efectos. Los plugins aparecerán en la parte inferior de la ventana en el orden en que los haya añadido.



Para cambiar el orden de los plugins contenidos en la cadena, arrastre un botón de plugin hasta una nueva ubicación o haga clic en los botones Mover plugin a la izquierda o Mover plugin a la derecha .

3. Una vez añadidos todos los plugins y especificado el orden de la cadena de plugins, haga clic en el botón Aceptar. La nueva cadena se añadirá a la ventana de la mesa de mezclas y aparecerá la ventana Efectos asignables.

4. Ajuste la configuración de los efectos. Para obtener más información sobre plugins específicos, haga clic en el botón Ayuda de plugin ?.

Al crear una cadena de efectos asignables para el proyecto, se habilita el comando Eliminar efectos asignables en el submenú Herramientas > Audio de forma que pueda eliminar cadenas del proyecto.



Si la ventana de la mesa de mezclas se muestra en pantalla, haga clic en el botón Insertar efectos asignables de la barra de herramientas. Para obtener más información, consulte "Ventana de la mesa de mezclas" en la página 52.

Edición de cadenas de efectos asignables

1. Haga clic en el botón Efectos asignables situado en la pista de bus de audio de la cadena de efectos. Para obtener más información, consulte "Pistas de bus de audio" en la página 297.

   Se mostrará la ventana Efectos asignables.

2. Use la ventana Efectos asignables para permitir o ignorar efectos, editar parámetros de efectos y añadir o eliminar efectos de una cadena. Para obtener más información, consulte "Edición de efectos de audio" en la página 372.



Si la Ventana Mesa de mezclas está visible, puede utilizar la región de control de efectos de insertos en la tira de canal de efectos asignables para editar la cadena de efectos asignables. Para obtener más información, consulte "Tiras de canal de envío de efectos (efectos asignables)" en la página 447.

Eliminación de cadenas de efectos asignables

Cuando se elimina una cadena de efectos asignables, se borra del proyecto. Deberá volver a crear la cadena si desea usarla de nuevo. Si desea mantener la cadena pero no desea usarla en el proyecto actual, puede guardarla como parámetros predeterminados. Para obtener más información, consulte "Creación y uso de paquetes de efectos" en la página 371.



Para omitir la cadena de efectos asignables sin eliminarla del proyecto, seleccione el botón Silencio en la región de control de fundidos de la tira de canal de efectos asignables. Para obtener más información, consulte "Tiras de canal de envío de efectos (efectos asignables)" en la página 447.

Haga clic con el botón secundario en una tira de canal de efectos asignables en la ventana de la mesa de mezclas y seleccione Eliminar en el menú contextual o seleccione una tira de canal de efectos asignables y presione la tecla Supr.

Automatización de parámetros de efecto

Si un plugin lo admite, puede utilizar envolventes para ajustar de forma automática los parámetros de efecto en el tiempo. Para automatizar efectos asignables, añada envolventes de automatización a la

pista de bus de audio del efecto asignable. Para obtener más información, consulte "Pistas de bus de audio" en la página 297.

Para obtener más información sobre la automatización de parámetros de efectos, consulte "Automatización de parámetros de efectos de audio" en la página 318.

Obtención de más información acerca de un plugin específico

Para obtener más información sobre plugins específicos, haga clic en el botón Ayuda de plugin ? de la ventana Efectos asignables para mostrar el archivo de ayuda del plugin.

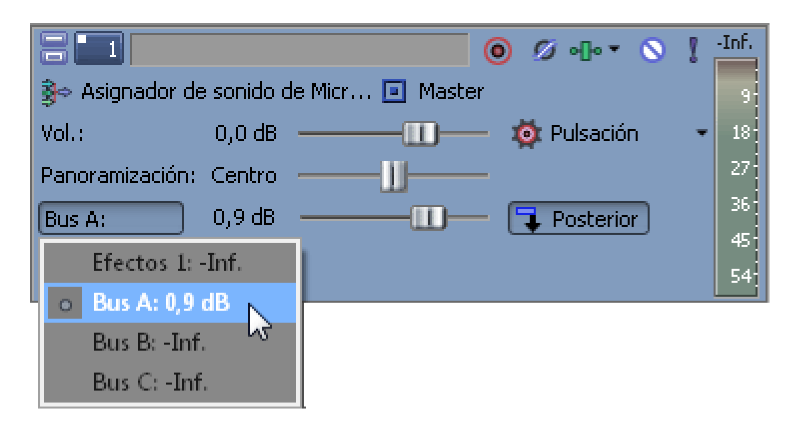
Direccionamiento de pistas a una cadena de efectos asignables

El direccionamiento de pistas a una cadena de efectos asignables le permite asignar varias pistas a una cadena de plugin.



Para dirigir pistas hacia una cadena de efectos asignables, deberá añadir primero una cadena de efectos asignables a su proyecto. Para obtener más información, consulte "Adición de una cadena de efectos asignables" en la página 367.

1. Haga clic en la etiqueta del control deslizante de propósitos múltiples y elija una cadena de efectos asignables del menú. El nombre del botón cambia para reflejar el nombre de la cadena seleccionada.



Si no puede ver el control de fundido de propósitos múltiples, arrastre el borde inferior de la cabecera de pista para aumentar la altura.

2. Arrastre el control de fundido para ajustar el nivel de la pista enviada a la cadena de efectos asignables.

   Si define los controles de fundido Salida sin modificar en la cadena de efectos a -inf, podrá ajustar el equilibrio sin/con efecto usando la región de control de fundido de Volumen de la tira de canal de efectos asignables. Para obtener más información, consulte "Tiras de canal de envío de efectos (efectos asignables)" en la página 447.

 Sugerencias:

- Si la ventana de la mesa de mezclas está visible, puede utilizar la región de control de envíos en la tira de canal de efectos asignables para enviar una pista a una cadena de efectos asignables. Para obtener más información, consulte "Tiras de canal de pista de audio" en la página 424.
- Los envíos de efectos son envíos de volumen posterior de forma predeterminada. Para cambiar a volumen previo, haga clic con el botón secundario en el control de fundido de efectos y seleccione Volumen previo en el menú contextual.
- Si desea aplicar panoramización de pistas (incluida la colocación de pistas y el modo de panoramización) a envíos de efectos, haga clic con el botón secundario en el control de fundido de efectos y seleccione Vincular a panoramización de pista principal en el menú contextual. Para obtener más información, consulte "Modos de panoramización de audio" en la página 525.

  Si no se selecciona la opción Vincular a panoramización de pista principal, la pista enviará una señal estéreo con panoramización central utilizando el modo de panoramización actual de la pista.
- Seleccione la casilla de verificación Usar ganancia de envío de pista heredada en la página Audio del cuadro de diálogo Preferencias si desea configurar los envíos de pista de audio para que funcionen igual que hacían en Vegas Pro 7.0 y versiones anteriores. Cuando la casilla de verificación esté marcada, podrá abrir proyectos creados con versiones anteriores de Vegas Pro con la garantía de que sonarán tal y como lo hacían en versiones anteriores de Vegas Pro.

Uso de envolventes de efectos asignables

Las envolventes de efectos asignables permiten modificar el nivel de una pista enviada a una cadena de efectos asignables a lo largo del tiempo.

Para obtener más información, consulte "Uso de efectos asignables" en la página 367 y "Automatización de pistas de audio" en la página 309.

Eliminación de una cadena de efectos asignables

Cuando se elimina una cadena de efectos asignables, se borra del proyecto. Deberá volver a crear la cadena si desea usarla de nuevo. Si desea mantener la cadena pero no desea usarla en el proyecto actual, puede guardarla como parámetros predeterminados. Para obtener más información, consulte "Creación y uso de paquetes de efectos" en la página 371.



Para omitir la cadena de efectos asignables sin eliminarla del proyecto, seleccione el botón Silencio en el control de efectos asignables.

1. En la ventana Mesa de mezclas, seleccione la cadena de efectos asignables que desee eliminar (para seleccionar varias cadenas, mantenga presionada la tecla Ctrl mientras las selecciona).
2. Haga clic con el botón secundario en una cadena seleccionada y elija Eliminar en el menú contextual (o presione Supr). Las cadenas de efectos se eliminarán del proyecto.

Creación y uso de paquetes de efectos

Los paquetes de efectos permiten recuperar rápidamente cadenas de efectos de uso frecuente. Los paquetes de efectos conservan el orden de sus cadenas y las configuraciones de plugin individuales.

Para obtener más información, consulte "Adición de efectos de pista de audio" en la página 359, "Uso de efectos de bus " en la página 363, y "Uso de efectos asignables" en la página 367.

Almacenamiento de una cadena de efectos como configuración pre-determinada

1. Haga clic en el botón Cadena de plugins en los cuadros de diálogo Efectos de pista, Efectos de bus o Efectos asignables para mostrar la ventana Selector de plugins.
2. Use el Selector de plugins para añadir, eliminar u organizar plugins.
3. Haga clic en el botón Guardar como.
4. Introduzca un nombre en el cuadro de diálogo Guardar paquete de plugins y haga clic en Aceptar.

Uso de una cadena de efectos predeterminada

1. Haga clic en el botón Cadena de plugins en los cuadros de diálogo Efectos de pista, Efectos de bus o Efectos asignables para mostrar la ventana Selector de plugins.
2. En el Selector de plugins, busque el paquete predeterminado que desee recuperar.
3. Haga clic en Aceptar para cargar los efectos y configuraciones del paquete.

Omitir todos los efectos de audio

En el menú Opciones, seleccione Ignorar todos los efectos de audio para omitir todos los efectos de audio (pista, bus y efectos asignables) durante la reproducción.

Ignorar los efectos permite realizar una rápida comparación del proyecto con y sin efectos, así como ahorrar potencia de procesamiento para evitar problemas de reproducción.



Cuando se ignoran todos los efectos, es posible seleccionar si los efectos ignorados permanecen abiertos o no. Cuando la casilla de verificación Mantener los efectos ignorados en ejecución situada en la ficha General del cuadro de diálogo Preferencias está marcada, los efectos permanecen abiertos de modo que pueda ignorar o habilitar los efectos sin pausa para las pruebas A/B. Cuando esta casilla no está marcada, los efectos se omitirán totalmente, ahorrando así potencia de procesamiento.

Edición de efectos de audio

La configuración de efectos de audio se muestra cuando hace clic en el botón en una pista, un bus o un control de efectos asignables.

Use la ventana de efectos para habilitar o ignorar efectos, editar parámetros de efectos, añadir o eliminar efectos de DirectX y VST de pistas, buses y cadenas de efectos asignables, editar parámetros de efectos y configurar la automatización de efectos.



Si no se han añadido efectos a una pista o bus, el botón se muestra en gris . Haga clic en el botón para mostrar el Selector de plugins, que permite seleccionar los plugins que desee utilizar.



Sugerencias:

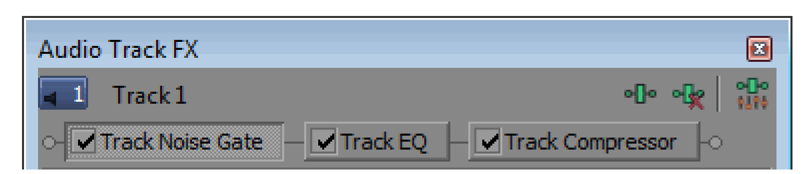
- Para mover los controles de fundido y los controles deslizantes en incrementos pequeños, mantenga presionada la tecla Ctrl mientras arrastra el control.
- Haga doble clic en la barra de título de la ventana de efectos de audio para ajustar el tamaño de la ventana correspondiente al plugin actual.

Habilitación u omisión de efectos

Marque la casilla de verificación correspondiente para cada plugin que desee aplicar o quite la marca de la casilla para pasar por alto un efecto sin eliminarlo de la cadena.



El efecto de los plugins en una cadena es acumulativo, de modo que tendrá que reorganizar los plugins para que el procesamiento de alguno de ellos no afecte negativamente a otros plugins de la cadena. Para reorganizar los plugins en la cadena, basta con arrastrar los botones de plugin en cuestión a un lugar distinto.





Puede habilitar u omitir todos los plugins haciendo clic con el botón secundario en el botón de la lista de pistas y seleccionando Habilitar todo o Ignorar todo en el menú contextual.

Edición de parámetros de efectos

Haga clic en el botón del plugin para seleccionarlo y utilice la mitad inferior de la ventana para ajustar los parámetros del efecto. Para obtener más información sobre plugins específicos, haga clic en el botón Ayuda de plugin ?.

Adición o eliminación de efectos

1. Haga clic en el botón Cadena de plugins para acceder al Selector de plugins.
2. Seleccione el botón de un plugin y, a continuación, haga clic en el botón Añadir o Quitar. La cadena modificada aparecerá en la parte superior de la ventana.
   - Los efectos que pueden automatizarse vienen indicados por el icono en el Selector de plugins.
   - Los plugins VST están indicados por el icono en el Selector de plugins.
   - Si selecciona un paquete de plugins, esa cadena sustituirá a la actual.
3. Haga clic en el botón Aceptar.



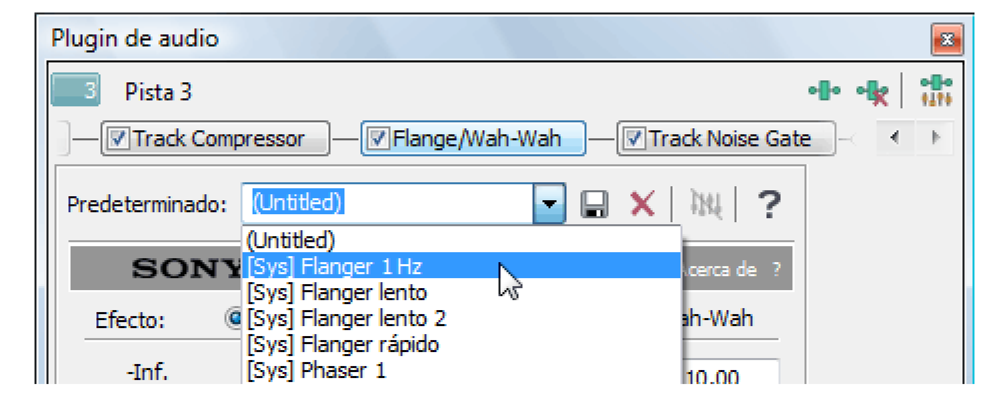
Sugerencias:

- Puede habilitar, pasar por alto o eliminar todos los plugins de la cadena haciendo clic con el botón secundario en el botón de la lista de pistas.
- Puede quitar un plugin de la cadena seleccionando un plugin y haciendo clic en el botón Eliminar plugin seleccionado.

Carga de una configuración predeterminada de plugin

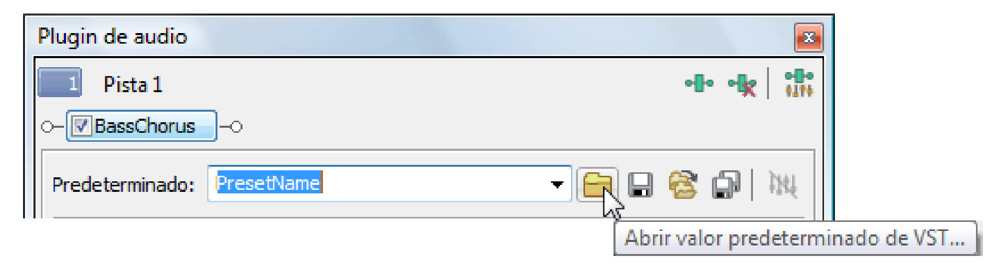
Carga de parámetros predeterminados para plugins DirectX individuales

Seleccione una opción en la lista desplegable Predeterminado. Se cargará la configuración de plugin almacenada en los elementos predeterminados.



Carga de parámetros predeterminados para plugins VST individuales

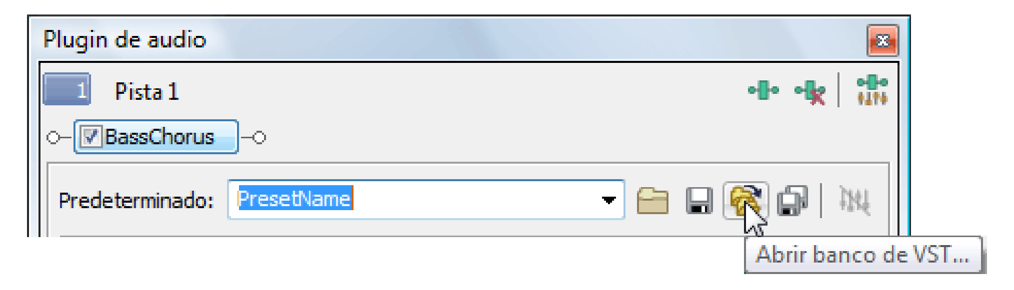
1. Haga clic en el botón Abrir valor predeterminado de VST .



2. Accederá al cuadro de diálogo Abrir valor predeterminado de VST.
3. Localice el archivo .fxp que desee utilizar.
4. Haga clic en el botón Abrir.
5. El parámetro predeterminado de VST actual se sustituirá por la configuración almacenada en el archivo .fxp.

Carga de bancos de parámetros predeterminados de plugins VST

1. Haga clic en el botón Abrir banco de VST .



2. Accederá al cuadro de diálogo Abrir banco de VST predeterminados.
3. Localice el archivo .fxb que desee utilizar.
4. Haga clic en el botón Abrir.
5. Todos los parámetros predeterminados correspondientes al plugin VST actual se sustituirán por la configuración almacenada en el archivo .fxb y se cargará de forma predeterminada el primer parámetro predeterminado del banco.

Creación o eliminación de valores predeterminados

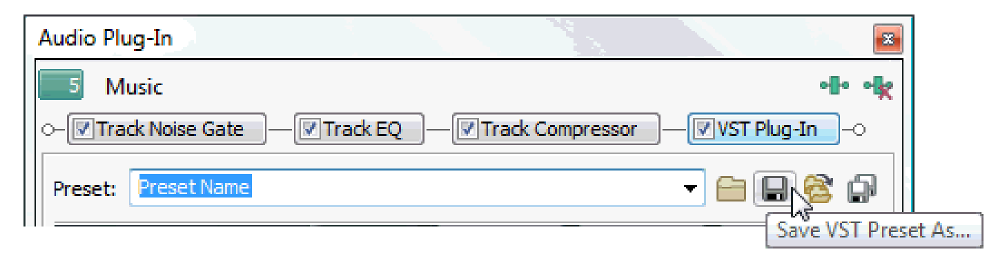
Almacenamiento de parámetros predeterminados para plugins de DirectX individuales

1. Ajuste la configuración del plugin.
2. Escriba un nombre en el cuadro Predeterminado.

3. Haga clic en el botón Guardar predeterminado. Se guardará la configuración del plugin actual.

Almacenamiento de parámetros predeterminados para plugins VST individuales

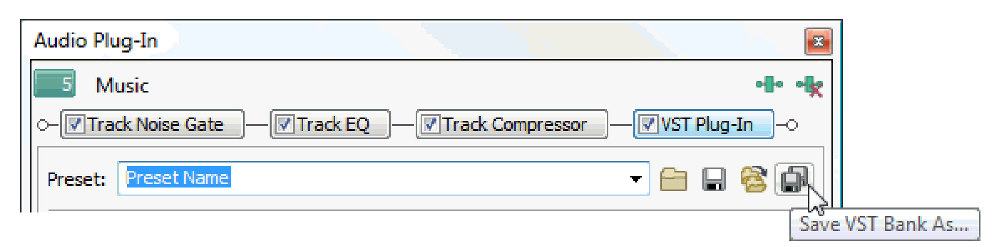
1. Escriba un nombre en el cuadro Predeterminado.
2. Haga clic en el botón Guardar valor predeterminado de VST como.



3. Accederá al cuadro de diálogo Guardar VST predeterminado.
4. Desplácese hasta la carpeta donde desee guardar el archivo .fxp y escriba un nombre en el cuadro Nombre de archivo.
5. Haga clic en el botón Guardar. La configuración de plugin actual se guardará en el archivo .fxp.

Almacenamiento de bancos de parámetros predeterminados de plugins VST

1. Haga clic en el botón Guardar banco de VST como.



   Accederá al cuadro de diálogo Guardar banco de VST predeterminados.

2. Desplácese hasta la carpeta donde desee guardar el archivo .fxb y escriba un nombre en el cuadro Nombre de archivo.
3. Haga clic en el botón Guardar. Todos los parámetros predeterminados correspondientes al plugin actual se almacenarán en el banco.

Eliminación de parámetros predeterminados

Seleccione un parámetro predeterminado de la lista desplegable Predeterminado y haga clic en el botón Eliminar.

Notas:

- Los valores predeterminados incorporados no se pueden eliminar.
- La configuración de plugin VST se carga o se guarda mediante archivos .fxp y .fxb, tal y como se ha descrito anteriormente. Los bancos y parámetros predeterminados individuales no pueden eliminarse de esta ventana.

Automatización de parámetros de efecto

Si un plugin lo admite, puede utilizar envolventes para ajustar de forma automática los parámetros de efecto en el tiempo. Se pueden añadir envolventes de automatización a las pistas y las pistas de bus a fin de controlar parámetros individuales de efectos para pistas, buses y efectos asignables.

Para obtener más información sobre el uso de envolventes de automatización en pistas, consulte "Automatización de parámetros de efectos de audio" en la página 318.

Cuando añada un plugin compatible con la automatización (los efectos que pueden automatizarse se indicarán mediante el icono en el Selector de plugins), se mostrará el botón Ignorar automatización de efectos en la ventana:

- Después de añadir envolventes de automatización de efectos, el botón Ignorar automatización de efectos aparecerá como no seleccionado, y se automatizarán los parámetros de efectos usando la configuración de la envolvente.
- Cuando se selecciona el botón, se ignoran las envolventes de automatización de efectos y la versión inicial del efecto se utiliza a lo largo de toda la pista.
- Si elimina todas las envolventes de automatización de un plugin, el botón Ignorar automatización de efectos no se mostrará disponible.

Obtención de más información acerca de un plugin específico

Para obtener más información sobre plugins específicos, haga clic en el botón Ayuda de plugin ? de la ventana de efectos para mostrar el archivo de ayuda del plugin.

Adición de efectos de vídeo

Hay varios métodos disponibles para añadir efectos al vídeo. Se pueden añadir plugins de vídeo a pistas, eventos de vídeo, archivos de medios originales (mediante la ventana de medios de proyecto) o a todo el proyecto de vídeo.

Sugerencias:

- Para aplicar una configuración predeterminada sin mostrar el cuadro de diálogo Efectos de vídeo, mantenga presionada la tecla Mayús mientras arrastra la configuración predeterminada desde la ventana Efectos de vídeo a una cabecera de pista, un evento o a la ventana de vista previa de vídeo. Para obtener más información, consulte "Ventana de efectos de vídeo" en la página 45.
- Para añadir efectos de forma rápida, puede arrastrar plugins desde la ventana Administrador de plugins hasta eventos y pistas, y las ventanas Efectos de vídeo o Vista previa de vídeo. Para obtener más información, consulte "La ventana Administrador de plugins" en la página 47.
- Para mover los controles de fundido y los controles deslizantes en incrementos pequeños, mantenga presionada la tecla Ctrl mientras arrastra el control.
- Haga doble clic en la barra de título de la ventana Efectos de vídeo para ajustar el tamaño al plugin actual.

Adición de efectos de evento de vídeo

Los efectos de evento de vídeo se aplican a eventos sueltos.

1. Haga clic en el botón Efectos de evento en el evento de la escala de tiempo.

   Si no se han añadido efectos al evento, aparecerá la ventana Selector de plugins.

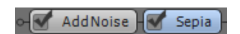
   Si se añaden efectos al evento, aparecerá la ventana de Efectos de evento de vídeo en el área de anclaje de ventanas. Haga clic en el botón Cadena de plugins para abrir el Selector de plugins.
2. Seleccione los plugins que desee añadir y haga clic en el botón Añadir.
3. Haga clic en Aceptar para cerrar el Selector de plugins.

   Aparecerá la ventana Efectos de evento de vídeo.

4. Use los parámetros de la ventana Efectos de evento de vídeo para permitir o ignorar efectos, editar parámetros de efectos y añadir o eliminar efectos de una cadena.

 Sugerencias:

- Para reorganizar los plugins en la cadena, basta con arrastrar los botones de plugin en cuestión a un lugar distinto.

- También puede arrastrar un efecto desde la ventana Efectos de vídeo para el evento en la escala de tiempo. Para obtener más información, consulte "Ventana de efectos de vídeo" en la página 45.

- También puede hacer doble clic en una configuración predeterminada en la ventana Efectos de vídeo para aplicar el efecto predeterminado al evento seleccionado.

Adición de efectos de pista de vídeo

Los efectos de pista de vídeo se aplicarán a todos los eventos de la pista.

1. Haga clic en el botón Efecto de pista de la cabecera de pista. Para obtener más información, consulte "Controles de pista de vídeo" en la página 290.

   Si no se han añadido efectos a la pista, aparecerá la ventana Selector de plugins.

   Si se han añadido efectos a la pista, aparecerá la ventana Efectos de pista de vídeo. Haga clic en el botón Cadena de plugins para abrir el Selector de plugins.

2. Seleccione los plugins que desee añadir y haga clic en el botón Añadir.

3. Haga clic en Aceptar para cerrar el Selector de plugins.

   Aparecerá la ventana Efectos de pista de vídeo.

4. Use los parámetros de la ventana Efectos de pista de vídeo para permitir o ignorar efectos, editar parámetros de efectos y añadir o eliminar efectos de una cadena.

 Sugerencias:

- Para reorganizar los plugins en la cadena, basta con arrastrar los botones de plugin en cuestión a un lugar distinto.

- También puede arrastrar un efecto desde la ventana Efectos de vídeo de la cabecera de pista de la lista de pistas. Para obtener más información, consulte "Ventana de efectos de vídeo" en la página 45.

- También puede hacer doble clic en una configuración predeterminada en la ventana Efectos de vídeo para aplicar el efecto predeterminado a la pista seleccionada (si no hay eventos seleccionados).

Adición de efectos de medios de vídeo

Los efectos de medios de vídeo se aplicarán a todas las apariciones del archivo de medios en el proyecto. El archivo de medios de origen no se verá afectado.

1. En la ventana Medios de proyecto, seleccione un archivo y haga clic en el botón Efectos de medio . Para obtener más información, consulte "Uso de la ventana de medios de proyecto" en la página 95.

   Si no se han aplicado efectos al archivo, aparecerá la ventana Selector de plugins.

   Si se han aplicado efectos al archivo, aparecerá la ventana Efectos de medio. Haga clic en el botón Cadena de plugins para abrir el Selector de plugins.

2. Seleccione los plugins que desee añadir y haga clic en el botón Añadir.

3. Haga clic en Aceptar para cerrar el Selector de plugins.

   Aparecerá la ventana Efectos de medio.

4. Use los parámetros de la ventana Efectos de medio para permitir o ignorar efectos, editar parámetros de efectos y añadir o eliminar efectos de una cadena.

 Para reorganizar los plugins en la cadena, basta con arrastrar los botones de plugin en cuestión a un lugar distinto.



Puede hacer clic en el botón Guardar como en el selector de plugins para crear un paquete de filtros. Los paquetes de filtros permiten recuperar rápidamente cadenas de efectos de uso frecuente. Los paquetes de efectos conservan el orden de sus cadenas y las configuraciones de plugin individuales.

Adición de efectos de salida de vídeo

Los efectos de salida de vídeo se aplican a todos los eventos de vídeo del proyecto.

1. Haga clic en el botón Efectos de salida de vídeo de la ventana de vista previa de vídeo. Para obtener más información, consulte "Uso de la ventana de vista previa de vídeo" en la página 555.

   Si no se han aplicado efectos al proyecto, aparecerá la ventana Selector de plugins.

   Si se han aplicado efectos al proyecto, aparecerá la ventana Efectos de salida de vídeo. Haga clic en el botón Cadena de plugins para abrir el Selector de plugins.

2. Seleccione los plugins que desee añadir y haga clic en el botón Añadir.

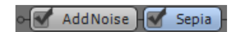
3. Haga clic en Aceptar para cerrar el Selector de plugins.

   Aparecerá la ventana Efectos de salida de vídeo.

4. Use los parámetros de la ventana Efectos de salida de vídeo para permitir o ignorar efectos, editar parámetros de efectos y añadir o eliminar efectos de una cadena.

    Sugerencias:

   - Para reorganizar los plugins en la cadena, basta con arrastrar los botones de plugin en cuestión a un lugar distinto.

   - También puede arrastrar un efecto desde la ventana Efectos de vídeo hasta la ventana de vista previa de vídeo. Para obtener más información, consulte "Ventana de efectos de vídeo" en la página 45.

Edición de efectos de vídeo existentes

1. Lleve a cabo una de las acciones siguientes para mostrar la ventana de edición para el tipo de efecto que desee modificar:

   - Efectos de evento: haga clic en el botón Efectos de evento en el evento de la escala de tiempo
   - Efectos de pista: Haga clic en el botón Efecto de pista de la cabecera de pista.
   - Efectos de medios: En la ventana Medios de proyecto, seleccione un archivo y haga clic en el botón Efectos de medio .
   - Efectos de salida de vídeo: Haga clic en el botón Efectos de salida de vídeo de la ventana de vista previa de vídeo.

2. Seleccione un botón de efecto de la parte superior de la ventana.





Deje sin marcar la casilla de verificación para ignorar un efecto sin eliminarlo de la cadena.Cuando trabaja en un proyecto 3D estereoscópico, se muestra una casilla de verificación separada para el vídeo del ojo izquierdo y derecho: Stereoscopic 3D Adjust. Al limitar un efecto solo para el ojo izquierdo o derecho, puede utilizar varias instancias de un plugin con distintas configuraciones para cada ojo. Para obtener más información, consulte "Edición 3D estereoscópica" en la página 243.

3. Use los controles de la mitad inferior del cuadro de diálogo para ajustar los valores del plugin.



Haga clic en el botón Eliminar plugin seleccionado para eliminar el actual plugin de la cadena.

Aplicar efectos de evento de vídeo antes o después de la panoramización o el recorte del evento

Para evitar los desenfoques no deseados, puede seleccionar que los efectos se apliquen al evento antes o después del recorte o panoramización del evento si arrastra el botón Panoramización/Recorte a la cadena de plugins en la parte superior de la ventana Efectos de evento de vídeo. Para obtener más información, consulte "Panoramización y recorte de eventos de vídeo" en la página 331.

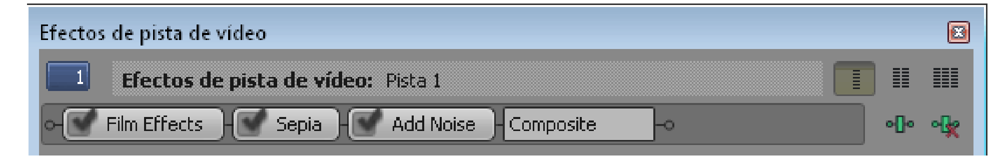


Aquí, el plugin Deformar se aplica antes de la panoramización o recorte y los plugins Resplandor y Curvas de color se aplican después de la panoramización o recorte.

Aplicación de efectos de pista de vídeo antes o después de la composición de pista

Cuando se añaden efectos a una pista de vídeo, se puede especificar si se van a aplicar antes o después de la composición. Para obtener más información, consulte "Composición y máscaras" en la página 457.

Puede especificar que un efecto se aplique antes o después de la composición arrastrando el botón Compuesto a la cadena de plugins en la parte superior de la ventana Efectos de vídeo.



Omisión de todos los efectos de vídeo

Puede utilizar el botón Dividir vista de pantalla en la ventana de vista previa de vídeo para crear una vista previa de pantalla dividida que ignore todos los efectos de vídeo (efectos de pista, de evento, de medios y de salida de vídeo) sin eliminarlos del proyecto. Para obtener más información, consulte "Vistas previas de pantalla dividida" en la página 563.

Animación de efectos de vídeo

Si desea crear un efecto animado, use el controlador de fotogramas clave de la parte inferior del cuadro de diálogo Efectos de evento de vídeo para establecer valores diferenciados a lo largo de la duración del efecto.

Durante la reproducción, los fotogramas intermedios se interpolan para crear un movimiento suave. Para obtener más información, consulte "Animación de fotogramas clave" en la página 352.

Automatización de los parámetros de efectos de salida de vídeo con la pista de bus

El software Vegas Pro es como tener un solo bus de vídeo: cuando dispone de varias pistas para su proyecto, todas se componen para una salida de vídeo única. Para obtener más información, consulte "Composición de vídeo" en la página 457.

Cuando selecciona Pista de bus de vídeo en el menú Ver, se muestra una pista de bus para la salida de vídeo. Puede añadir fotogramas clave para ajustar parámetros de efecto en el tiempo. Para obtener más información, consulte "Animación de fotogramas clave" en la página 352.

Para obtener más información acerca del uso de la pista de bus de vídeo, consulte "Pista de bus de vídeo" en la página 300.

Obtención de más información acerca de un plugin específico

Los plugins de vídeo instalados en su sistema variarán en función de la versión del software que utilice. Para obtener más información sobre plugins específicos, haga clic en el botón Ayuda de plugin de la ventana Efectos de vídeo para acceder a la ayuda en línea.

Adición de transiciones

Seleccione Ver > Ventana > Transiciones para mostrar u ocultar la ventana Transiciones. Use esta ventana para seleccionar y obtener una vista previa de los efectos de transición que se pueden utilizar para controlar cómo comienza o termina un vídeo o para cambiar la manera de pasar de un evento a otro.

El panel izquierdo enumera todas las transiciones disponibles organizadas en carpetas. Haga clic en los botones Expandir ⊞ y Contraer ⊟ para abrir y cerrar las carpetas, y seleccione un nombre de plugin. Las imágenes en miniatura del panel derecho representan cada uno de los parámetros predeterminados existentes para la transición seleccionada. Coloque el cursor sobre un valor predeterminado para ver un ejemplo animado.

Sugerencias:

- Puede escribir en el cuadro Buscar plugins para encontrar plugins. Por ejemplo, si quiere encontrar un plugin de corrección de color concreto, puede escribir “color” en el cuadro para que muestre solamente plugins que contengan el término “color” en su nombre, descripción o grupo.
- Para aplicar una configuración predeterminada sin mostrar el cuadro de diálogo Efectos de evento de vídeo, mantenga presionada la tecla Mayús mientras arrastra la configuración desde la ventana Transiciones a la escala de tiempo.
- Para mover los controles de fundido y los controles deslizantes en incrementos pequeños, mantenga presionada la tecla Ctrl mientras arrastra el control.
- Seleccione Duraciones de desvanecimiento de evento en el menú Ver para mostrar las duraciones de los fundidos entre eventos seleccionados y no seleccionados de la escala de tiempo. Se puede usar esta opción como indicador rápido de la duración de una transición.
- Haga doble clic en la barra de título de la ventana Efectos de vídeo para ajustar el tamaño al plugin actual.

Adición de transiciones a eventos

1. Seleccione Ver > Ventana > Transiciones para que se muestre la ventana Transiciones.
2. Seleccione una transición de la lista de la izquierda de la ventana. Las imágenes en miniatura de la derecha de la ventana representan cada una de las configuraciones predeterminadas existentes para la transición seleccionada. Seleccione una configuración predeterminada para ver un ejemplo animado.
3. Una vez que haya encontrado la configuración predeterminada que desea usar, arrástrela a la posición en la escala de tiempo en la que quiera que se ejecute.

   Puede colocar la transición en cualquiera de los extremos de un evento, entre dos eventos solapados o entre dos eventos adyacentes.

   Accederá a la ventana Efectos de evento de vídeo para que pueda editar la configuración de la transición y aparecerá un botón Propiedades de transición en la escala de tiempo para mostrarle el lugar en que se produce la transición. También se puede hacer clic en este icono para editar la configuración de la transición.

Adición de transiciones a todos los eventos seleccionados

Si tiende a repetir mucho la misma transición, puede ahorrarse algún tiempo añadiendo una transición a todos los eventos seleccionados.

1. Seleccione los eventos a los que desee añadir la transición.
2. Seleccione Ver > Ventana > Transiciones para que se muestre la ventana Transiciones.

3. Seleccione una transición de la lista de la izquierda de la ventana. Las imágenes en miniatura de la derecha de la ventana representan cada una de las configuraciones predeterminadas existentes para la transición seleccionada. Seleccione una configuración predeterminada para ver un ejemplo animado.
4. Una vez que haya encontrado la configuración predeterminada que desea usar, arrástrela a uno de los eventos seleccionados.

   La nueva transición sustituye a todas las transiciones existentes en los eventos seleccionados.

   Accederá a la ventana Efectos de evento de vídeo para que pueda editar la configuración de la transición y aparecerá un botón Propiedades de transición en la escala de tiempo para mostrarle el lugar en que se produce la transición. También se puede hacer clic en este icono para editar la configuración de la transición.

Colocación en cortes, crossfades o transiciones existentes

- Si coloca la configuración predeterminada en una transición existente, solo cambiarán las transiciones incluidas en la selección. Se conservarán los cortes y los crossfades.
- Si coloca la configuración predeterminada en un crossfade existente, solo cambiarán los crossfades incluidos en la selección. Se conservarán los cortes.
- Si coloca la configuración predeterminada en un corte existente, se cambiarán todos los cortes, crossfades y transiciones incluidos en la selección.

Colocación en bordes de eventos

- Si coloca la configuración predeterminada en una transición que esté al principio o al final de un evento (pero que no abarque dos eventos), solo se cambiarán las transiciones de evento único que tengan lugar en el mismo extremo del evento dentro de la selección.
- Si coloca la configuración predeterminada en un fundido de entrada o salida a un evento, se cambiarán los fundidos de entrada o salida a un evento y las transiciones de evento único que tengan lugar en el mismo extremo del evento dentro de la selección.
- Si coloca la configuración predeterminada en un borde de evento sin fundido, se cambiarán los fundidos de entrada o salida de un evento y las transiciones de evento único que tengan lugar en el mismo extremo del evento dentro de la selección.

 Para cambiar la duración de la transición para cortes convertidos en transiciones, use los parámetros Conversión corte a solapamiento de la ficha Edición del cuadro de diálogo Preferencias. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha Edición" en la página 742.

Cambio de la velocidad/duración de una transición

Una vez añadida una transición a un evento, se puede ajustar fácilmente su duración, que cambiará la velocidad a la que se produce la transición.

Ajuste de transiciones al principio o al final de un evento

1. Sitúe el puntero sobre el borde de la transición hasta que aparezca el cursor de desvanecimiento .
2. Arrastre el borde de la transición para fijar la nueva duración:



Ajuste de transiciones entre dos eventos

Arrastre cualquiera de los eventos para cambiar la cantidad de solapamiento entre ellos. La duración de la transición se actualiza para ajustarse al área de solapamiento:



Haga clic con el botón secundario en una cabecera de pista y seleccione Expandir capas de pista en el menú contextual para revelar los rodillos A, B y de transición. En esta vista, los clips secuenciales alternan entre los rodillos A y B, mientras que el área solapada entre eventos está representada por el rodillo de transición.



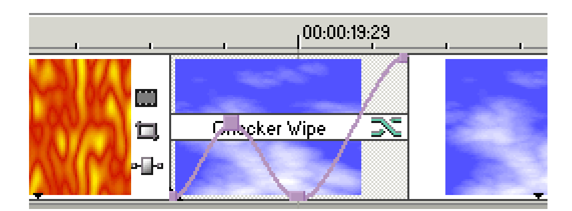
Adición de envolventes de progreso de transición

Normalmente, una transición progresa desde 0 hasta 100 % de forma lineal a lo largo de la transición. Las envolventes de progreso de transición le permiten controlar completamente una transición: puede interrumpir, invertir y repetir transiciones independientes.

1. Haga clic con el botón secundario en una transición.
2. En el menú contextual, seleccione primero Insertar/Eliminar envolvente y después seleccione Progreso de transición en el submenú. Se añadirá una envolvente a la transición.

3. Añade puntos y ajusta las curvas de fundido según sus preferencias. Para obtener más información, consulte "Ajuste de envolventes" en la página 321.

   En el siguiente ejemplo, la transición comienza, progresa hasta el 50 %, invierte su dirección y finaliza.

Edición de una transición

Haga clic en el botón Propiedades de transición de una transición para cambiar la configuración de la transición.

Cambio a una transición diferente

1. Haga clic en el botón Propiedades de transición en un evento para mostrar la ventana Efectos de evento de vídeo.
2. Arrastre otra transición desde la ventana Transiciones hasta la ventana Efectos de evento de vídeo.

Eliminación de una transición

1. Haga clic en el botón Propiedades de transición en un evento para mostrar la ventana Efectos de evento de vídeo.
2. Haga clic en el botón Eliminar plugin seleccionado para eliminar la transición actual.

Conversión de un corte en transición

Cuando tenga dos eventos de vídeo insertados juntos sin transición (lo que se conoce como *corte*), se puede transformar el corte en una transición arrastrando una transición desde la ventana Transiciones y colocándola entre los eventos.

También se puede hacer clic con el botón secundario entre los dos eventos, seleccionar una Transición en el menú contextual y seleccionar un tipo de crossfade o de transición en el submenú.

Se ampliará uno de los eventos, o ambos, para que se solapen, dejando espacio para la transición. Use la lista desplegable Alineación–situada debajo del encabezado Conversión corte a solapamiento en la ficha Edición del cuadro de diálogo Preferencias– para determinar dónde se ubicará la transición. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha Edición" en la página 742.



Debe haber suficientes medios en cada lado del corte para acomodar el tiempo de solapamiento especificado en la ficha Edición del cuadro de diálogo Preferencias.

Conversión de un crossfade o una transición en un corte

1. Haga clic en la posición del cursor dentro de la transición.
2. Mantenga presionada la tecla Ctrl mientras presiona la tecla / en el teclado numérico.

   La transición se convierte en un corte, usando la configuración Conversión de corte a solapamiento de la ficha Edición del cuadro de diálogo Preferencias para determinar dónde se ejecuta el corte. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha Edición" en la página 742.

Obtención de más información acerca de una transición específica

Los plugins de vídeo instalados en su sistema variarán en función de la versión del software que utilice.

Para obtener más información sobre cada transición, haga clic en el botón Ayuda de plugin de la ventana Efectos de evento de vídeo para acceder a la ayuda en línea.

Añadir archivos de medios generados a proyectos

Los generadores de medios se pueden utilizar para crear fondos, texto y texturas en su proyecto.

 Haga doble clic en la barra de título de la ventana Generadores de medios de vídeo para ajustar el tamaño del plugin actual.

Adición de eventos de medios generados

1. Sitúe el cursor donde desee crear el evento.
2. Seleccione el generador de archivos de medios que desee usar:
    - Seleccione un generador en el panel de la izquierda de la ventana Generadores de medios. Las imágenes en miniatura del panel de la derecha representan a cada uno de los parámetros predeterminados existentes para el generador seleccionado. Coloque el cursor sobre un valor predeterminado para ver un ejemplo animado y arrastre el que desee utilizar hasta la escala de tiempo. Para obtener más información, consulte "Ventana de generadores de medios" en la página 46.
    - En el menú Insertar, seleccione Medio generado. De esta forma, aparecerá el Selector de plugins. Seleccione el plugin que desee usar y haga clic en Aceptar.

   Aparecerá el cuadro de diálogo Generadores de medios de vídeo.

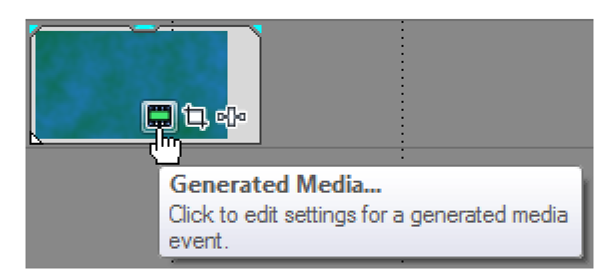
    Puede hacer doble clic en una configuración predefinida para añadirla a la pista seleccionada.

3. En el cuadro de diálogo Generadores de medios de vídeo, escriba valores en los cuadros Tamaño de fotograma y Longitud para especificar el tamaño y la duración del archivo de medios generados.
4. Use los controles del cuadro de diálogo Generadores de medios de vídeo para ajustar la configuración del plugin. Para obtener más información, consulte "Ventana de generadores de medios" en la página 46.

 Para crear un evento de medios generados rápidamente, arrastre una miniatura de configuración preseleccionada de la ventana Generadores de medios a la escala de tiempo. Se creará un nuevo evento donde colocará la miniatura mediante los parámetros de la configuración predeterminada.

Edición de un evento de medios generados

1. Haga clic en el botón Medios generados de un evento. Aparecerá el cuadro de diálogo Generadores de medios de vídeo.



2. Use los controles del cuadro de diálogo Generadores de medios de vídeo para ajustar la configuración del plugin.

   - Haga clic en el botón Coincidir con duración de evento para establecer que la duración del medio generado coincida con la del evento.
   - Haga clic en el botón Propiedades de medio para editar la información relativa al medio generado, como el tamaño de fotograma, la velocidad de fotogramas, el orden de campos, el aspecto de píxel y la rotación. Para obtener más información, consulte "Visualización o cambio de propiedades de archivos de medios" en la página 127.
   - Haga clic en el botón Reemplazar plugin para cambiar el generador de medios del evento actual.
   - Use la parte inferior del cuadro de diálogo Generadores de medios de vídeo para seleccionar un nuevo parámetro predeterminado o ajustar la configuración del plugin.

Copia de un evento de medios generados

Se pueden duplicar los eventos de medios generados mediante los comandos copiar y pegar, manteniendo presionada la tecla Ctrl al arrastrar un evento a una nueva posición en la escala de tiempo o arrastrando el archivo de medios generados desde la ventana de medios de proyecto hasta la escala de tiempo.

Cuando se duplica un evento de medios generados, se muestra un cuadro de diálogo con dos opciones:

- Crear una copia nueva de los medios de origen: Se crea el nuevo evento con la misma configuración que en el evento original. Cada evento se puede editar de manera independiente.
- Crear una referencia al archivo de medios original: El nuevo evento usa los mismos medios de origen que el evento de medios generados original. Cualquier cambio en cualquiera de los eventos afecta a ambos.

Eliminación de archivos de medios generados

Para eliminar los medios generados del proyecto, seleccione el evento y presione Supr.

Animar un evento de medios generados con fotogramas clave

Si desea crear un efecto animado, utilice el controlador de fotogramas clave de la parte inferior del cuadro de diálogo Generadores de medios de vídeo para establecer la distintas configuraciones a lo largo de la duración del efecto.

Durante la reproducción, los fotogramas intermedios se interpolan para crear un movimiento suave. Para obtener más información sobre la animación de fotogramas clave, consulte "Animación de fotogramas clave" en la página 352.

Obtención de más información acerca de un plugin específico

Para obtener más información sobre el uso plugins específicos, haga clic en el botón Ayuda de plugin ? de la ventana Generadores de medios de vídeo para mostrar el archivo de ayuda del plugin.

Uso del plugin Títulos y texto

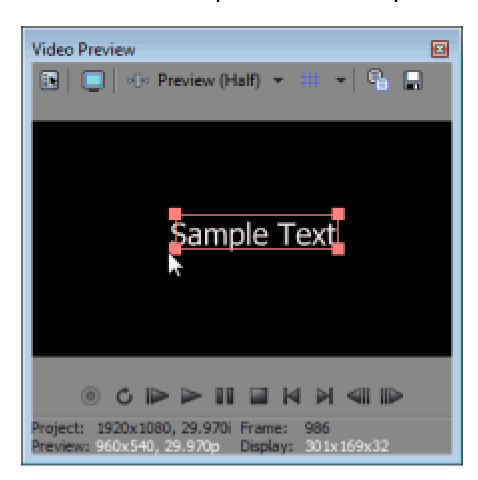
Cuando añade el plugin Títulos & texto a su proyecto, se muestra el cuadro de diálogo Generadores de medios de vídeo. Utilice los controles del cuadro de diálogo Generadores de medios de vídeo para controlar el aspecto del texto.



Puede utilizar animación de fotogramas clave para animar cualquier de los controles de plugin mediante fotogramas clave. Haga clic en el botón Animate de un control para crear fotogramas clave en la parte inferior de la ventana de generadores de medios de vídeo.

Para obtener más información, consulte "Animación de fotogramas clave" en la página 352.

Elemento	Descripción
Texto	Escriba el texto que desee en el cuadro de texto. Los controles encima del cuadro de texto le permiten establecer las propiedades de tipografía, tamaño de fuente, negrita o cursiva, así como la justificación del texto seleccionado. Haga clic en el cuadro de texto para mostrar un menú contextual con los comandos Cortar, Copiar, Pegar, Eliminar y Seleccionar todo.
Color del texto	Haga clic en la flecha para mostrar u ocultar los controles de color del texto. Puede usar el selector de color, escribir valores (o nombres) de colores o usar la herramienta cuentagotas para tomar una muestra de color de cualquier parte de la pantalla.
Animación	Seleccione una opción de la lista desplegable para aplicar efectos de animación al texto.

Elemento	Descripción
Escala	Arrastre el control deslizante para ajustar el tamaño del texto. Una configuración de 1 no aplica escala; arrastre a la derecha para agrandar el texto, o a la izquierda para encogerlo. Cuando el evento de texto está seleccionado en la escala de tiempo, puede arrastrar los extremos del cuadro de texto de la ventana de vista previa de vídeo para cambiar su escala. 

Elemento	Descripción
Ubicación	Haga clic en la flecha ▸ para mostrar u ocultar los controles de ubicación del texto. Realice cualquiera de las acciones siguientes para posicionar el texto en el fotograma de vídeo de su proyecto: ■ Arrastre el punto a la caja de posición: ■ Escriba las coordenadas en la caja de posición. 0.50, 0.50 0,00, 0,00 representa el extremo inferior izquierdo del fotograma, 0,50, 0,50 representa el centro y 1,00, 1,00 representa el extremo superior derecho. ■ Cuando el evento de texto está seleccionado en la escala de tiempo, puede arrastrar los extremos del cuadro de texto de la ventana de vista previa de vídeo para cambiar su posición:
Punto delimitador	Seleccione una opción de la lista desplegable para establecer el punto de anclaje del cuadro de texto. El texto se escala en relación con el punto de anclaje, que no se mueve. El punto de anclaje se puede identificar gracias a un cuadro vacío en la ventana de vista previa de vídeo.
Opciones avanzadas	Haga clic en la flecha ▸ para mostrar u ocultar los controles avanzados de color de fondo, interletrado e interlineado.
Fondo	Haga clic en la flecha ▸ para mostrar u ocultar los controles de color de fondo. Puede usar el selector de color, escribir valores (o nombres) de colores o usar la herramienta cuentagotas para tomar una muestra de color de cualquier parte de la pantalla.

Elemento	Descripción
Interletrado	Arrastre el control deslizante para ajustar el espaciado entre caracteres de texto.
Line spacing (espaciado de líneas)	Arrastre el control deslizante para ajustar el espaciado entre líneas de texto.
Contorno	Haga clic en la flecha ▶ para mostrar u ocultar los controles de contorno del texto.
Ancho del contorno	Arrastre el control deslizante para ajustar la anchura del contorno.
Color de contorno	Haga clic en la flecha ▶ para mostrar u ocultar los controles de color de contorno. Puede usar el selector de color, escribir valores de colores o usar la herramienta cuentagotas para tomar una muestra de color de cualquier parte de la pantalla.
Sombra	Haga clic en la flecha para mostrar u ocultar los controles para añadir una sombra detrás del texto.
Sombra habilitada	Seleccione la casilla de verificación si desea proyectar una sombra detrás del texto.
Color de sombra	Haga clic en la flecha ▶ para mostrar u ocultar los controles de color de sombra. Puede usar el selector de color, escribir valores (o nombres) de colores o usar la herramienta cuentagotas para tomar una muestra de color de cualquier parte de la pantalla.
Desplazamiento de la sombra en X	Arrastre el control deslizante si desea desplazar la sombra respecto al centro horizontal del texto.
Desplazamiento de la sombra en Y	Arrastre el control deslizante si desea desplazar la sombra respecto al centro vertical del texto.
Desenfoque de sombra	Arrastre el control deslizante para determinar el grado de suavidad con que la sombra del texto se fusiona con el fondo.

Crear texto y títulos

La mayoría de los proyectos de vídeo incluyen títulos y créditos. Existen varias formas de añadir texto al proyecto: puede utilizar los plugins que se suministran para texto estático y desplazamiento de créditos, o bien puede utilizar un programa de edición de imagen externo para crear imágenes con texto en ellas.

Añadir texto mediante el plugin Títulos & Texto

1. En el menú Ver, seleccione > Ventana > Generadores de medios para mostrar la ventana de generadores de medios.

2. En el panel izquierdo, seleccione el plugin Títulos & Texto. Los valores predeterminados disponibles se mostrarán en el panel derecho.

3. Arrastre un valor predeterminado a una posición de la escala de tiempo para crear un evento de medios generados.

    Si desea que el texto aparezca superpuesto, añádalo a una pista situada encima del vídeo que desee que se muestre debajo y utilice un fondo transparente.Para obtener más información, consulte "Composición y máscaras" en la página 457.

4. Utilice los controles del plugin Títulos & Texto para editar el aspecto del texto.Para obtener más información, consulte "Uso del plugin Títulos y texto" en la página 390.

Adición de texto y títulos con el titulador ProType

Con el generador de medios ProType Titler, puede crear texto estático, efectos de texto animado con rutas de trazado, animación de caracteres y curvas avanzadas. Añada sombras, brillos, desenfoques y gradientes para lograr resultados únicos.

1. En el menú Ver, seleccione > Ventana > Generadores de medios para mostrar la ventana de generadores de medios.

2. En el panel izquierdo, seleccione el plugin ProType Titler. Los valores predeterminados disponibles se mostrarán en el panel derecho.

3. Arrastre un valor predeterminado a una posición de la escala de tiempo para crear un evento de medios generados.

    Si desea que el texto aparezca superpuesto, añádalo a una pista situada encima del vídeo que desee que se muestre superpuesto y utilice un fondo transparente. Para obtener más información, consulte consulte "Composición y máscaras" en la página 457.

4. Utilice los controles del plugin ProType Titler para editar el aspecto del texto.

   Puede usar los efectos de animación del plugin ProType Titler para crear créditos en desplazamiento y de arrastre.

Inserción de texto mediante el plugin Texto

1. En el menú Ver, seleccione > Ventana > Generadores de medios para mostrar la ventana de generadores de medios.

2. En el panel izquierdo, seleccione el plugin de texto. Los valores predeterminados disponibles se mostrarán en el panel derecho.

3. Arrastre un valor predeterminado a una posición de la escala de tiempo para crear un evento de medios generados.

    Si desea que el texto aparezca superpuesto, añádalo a una pista situada encima del vídeo que desee que se muestre debajo y utilice un fondo transparente.Para obtener más información, consulte "Composición y máscaras" en la página 457.

4. Utilice los controles del plugin Text para editar el aspecto del texto.

Creación de un título a partir de un gráfico

Se pueden crear imágenes de títulos en casi cualquier programa de edición. En el siguiente procedimiento general se explica cómo crear títulos con un fondo transparente.

 Puede utilizar el movimiento de pista para animar títulos creados a partir de imágenes fijas. Para obtener más información, consulte "Edición del movimiento de pista" en la página 343.

1. Inicie la aplicación de edición de imagen.
2. Cree una imagen nueva y establezca sus dimensiones de forma que coincidan con el tamaño de fotograma del proyecto.
3. Establezca el transparente como lienzo (fondo) predeterminado.
4. Seleccione la herramienta de texto y escriba el título.

    Establezca el tamaño y la posición de los títulos cuidadosamente para que quepan en el área segura de título, o puede que se extiendan más allá de los bordes de su televisor. Para obtener más información, consulte "Uso de la ventana de vista previa de vídeo" en la página 555.

5. Guarde el archivo en formato PNG, PSD o TGA (se recomienda PNG). Asegúrese de guardar la información del canal alfa, que se utilizará para la transparencia.
6. Añada la imagen como un evento a la pista situada encima de aquella que contenga el fondo.
7. Haga clic en el botón Modo de composición para establecer la pista de título como Alfa de origen (predeterminado).

    Notas:

   - Si el título se ha guardado como una imagen TGA, puede que el canal alfa no se detecte de forma automática. Utilice el cuadro de diálogo de propiedades de medios y seleccione una nueva opción en la lista desplegable Canal Alfa. Para obtener más información, consulte "Visualización o cambio de propiedades de archivos de medios" en la página 127.
   - Si la imagen no tiene un canal alfa, puede aplicar el filtro Clave cromática para la imagen para dejar fuera el fondo.

Capítulo 14

Mezcla de audio

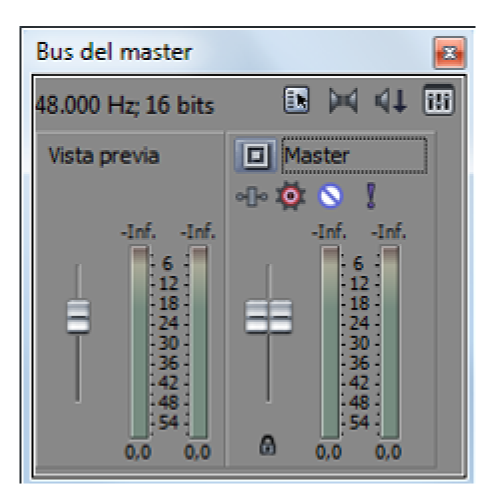
Puede mezclar las pistas de audio de tres formas en Vegas® Pro:

- Los controles de pista de audio incluidos en la lista de la pista le permitirán ajustar los volúmenes relativos de pista, la panoramización, los niveles de envío de efectos asignables y los niveles de envío de bus de pistas individuales.
- La ventana Bus del master permite ajustar el nivel global del proyecto.
- La ventana Mesa de mezclas le permitirá realizar una mezcla multicanal avanzada mediante varios buses y efectos asignables usando una vista de mezclador al estilo de hardware tradicional.

Uso de la ventana de bus del master

La ventana de bus del master le proporciona una vista simplificada de la salida del master de su proyecto.

Seleccione Ver > Ventana >Bus del master para cambiar la visualización de la ventana.



Barra de herramientas del bus del master

Elemento		Descripción
	Propiedades de audio	Abre la ficha Audio en el cuadro de diálogo Propiedades del proyecto. Para obtener más información, consulte "Configuración de propiedades de proyecto" en la página 57.

Elemento		Descripción
	Mezclar salida	Realiza una mezcla del audio desde surround 5.1 a estéreo o desde estéreo a mono para garantizar que la mezcla suene como desea, incluso aunque el hardware de los oyentes tenga menos canales que la mezcla original. El botón representa el modo de reproducción actual: ■ Salida surround 5.1 ■ Salida estéreo ■ Salida mono
	Atenuar salida	Reduce en 20 dB el volumen de todos los buses que se dirigen a las salidas de hardware de modo que se pueda comprobar la mezcla a un nivel inferior o, por ejemplo, responder al teléfono u oír la llegada del repartidor de pizza. Haga clic de nuevo para restablecer el volumen y dejar de oír al pesado de su ayudante.
	Abrir mesa de mezclas	Haga clic para abrir la Mesa de mezclas, que proporciona una visión integral de todas las pistas y buses del proyecto con el aspecto de los mezcladores tradicionales de hardware. Puede usar la Mesa de mezclas para añadir y controlar pistas de audio, cadenas de efectos asignables, buses y buses de entrada. Para obtener más información, consulte "Ventana de la mesa de mezclas" en la página 52.

Control de vista previa

Controla el volumen de los medios reproducidos desde la ventana Medios de proyecto, Recortadora, Explorador o Administrador de medios.



Haga clic con en la ventana Bus del master y seleccione Mostrar fundido de vista previa para cambiar la visualización del control de vista previa.

Control del bus del master

Use el control de bus para ajustar los niveles y la panoramización, añadir efectos y silenciar o reproducir únicamente (solo) el bus.

Elemento		Descripción
	Efectos del master	Muestra el Selector de plugins si no hay plugins ya asignados o muestra la ventana Efecto de bus si el bus tiene cadena de efectos. Haga clic con el botón secundario y seleccione Volumen posterior en el menú contextual si desea aplicar la cadena de efectos después del volumen del bus. Con esto se consigue el mismo efecto que haciendo clic con el botón secundario en el control de fundido de salida del bus y seleccionando Efectos previos en el menú contextual.
	Configuración de automatización	Los controles de la lista de control del bus pueden funcionar como controles de recorte o automatización para el volumen del bus, la panoramización y el silencio. Haga clic en el botón y compruebe que no está seleccionada la opción Mostrar controles de automatización si desea que el control del bus funcione como control de recorte. El ajuste de un control de recorte afecta a toda la pista. Haga clic en el botón y seleccione Mostrar controles de automatización para ajustar la configuración de automatización. Para obtener más información, consulte "Uso de la automatización" en la página 309.
	Silencio	Excluye el bus de la reproducción. Cuando se selecciona la opción Mostrar controles de automatización, el botón se muestra en pantalla como y se puede utilizar para editar la automatización del silencio en la pista de bus.
	Solo	Reproduce únicamente el bus durante la reproducción.
	Control de fundido de salida	Arrastre para ajustar el volumen del bus. Haga doble clic en el centro de la miniatura para restablecer el fundido a 0,0 dB. Si los canales derecho e izquierdo del bus del master no están ajustados de modo que coincidan, puede hacer doble clic en cualquier miniatura para hacer coincidir el otro canal. Cuando se selecciona la opción Mostrar controles de automatización la miniatura se muestra como y se puede utilizar el control de fundido para editar la automatización de volumen en la pista de bus. Haga clic con el botón secundario y seleccione Efectos previos o Efectos posteriores en el menú contextual para especificar si el nivel del bus se aplica antes o después de la cadena de efectos del bus.

Elemento	Descripción
Medidor	Muestra el nivel de reproducción en la salida del bus. Este es el nivel que se enviará al dispositivo de audio seleccionado. Haga clic con el botón secundario en el medidor y seleccione un valor en el menú contextual para cambiar la resolución.
Bloquear/Desbloquear canales de fundido	Haga clic en este elemento para bloquear (agrupar) los controles de fundido de modo que los canales izquierdo y derecho siempre se muevan juntos. Vuelva a hacer clic en él para desbloquear los controles de fundido. Mantenga presionada la tecla Mayús mientras arrastra un control de fundido para anular temporalmente el estado actual del botón: si el botón está desactivado, mantenga presionada la tecla Mayús para arrastrar los controles de fundido en modo de bloqueo; si el botón está activado, mantenga presionada la tecla Mayús para arrastrar los controles de fundido de forma independiente.

Buses: descripción general

Puede utilizar los buses para agrupar y mezclar pistas. El uso más común de estos elementos es el direccionamiento de salidas de pistas y efectos a salidas específicas de hardware o, simplemente, como control maestro para un conjunto de pistas.

Por ejemplo, si desea controlar el nivel maestro de todas las pistas de batería a un nivel relativo, puede crear un bus y asignarle dichas pistas. Después de mezclar las pistas de batería, puede ajustar el volumen general mediante un ajuste del volumen del bus.

También puede utilizar los buses para crear asignaciones de canal con el fin de renderizar archivos de audio multicanal. Para obtener más información, consulte "Renderización de archivos de audio de canal múltiple" en la página 624.

Para ver el flujo de la señal de audio, consulte "Diagrama de flujo de la señal" en la página 406.

Adición de buses de audio

En el menú Insertar, seleccione Bus de audio (o haga clic en el botón Insertar bus en la barra de herramientas de la mesa de mezclas) para agregar un bus al proyecto.

El número de buses de un proyecto viene determinado por distintos factores, como la cantidad de salidas que admite el hardware de su equipo, el modo en que va a utilizar y aplicar los efectos a lo largo del proyecto o el número de canales de audio que desea incluir en una asignación de canales para renderizar audio multicanal.

De forma predeterminada, todos los buses se asignan al bus del master. Con esta configuración, puede utilizarlos para crear subgrupos de pistas (por ejemplo, puede dirigir todas las pistas de batería a un bus para poder ajustar sus niveles de forma conjunta sin cambiar los niveles relativos). Sin embargo, también puede dirigir buses a salidas de hardware de modo que pueda utilizar los buses

para enviar pistas a procesadores externos de efectos o realizar mezclas en un mezclador externo. Para obtener más información, consulte "Direccionamiento de buses" en la página 403.

 Para obtener más información acerca de las submezclas, consulte "Creación de una mezcla cue (auriculares) con la mesa de mezclas" en la página 454.

Adición de buses

En el menú Insertar, seleccione Bus de audio para añadir un bus al proyecto. Se añadirá una tira de canal de bus a la ventana de la mesa de mezclas.

Puede asignar un máximo de 26 buses (además del bus del master), así como cambiar la cantidad buses en cualquier momento.

 Si la ventana de la mesa de mezclas se muestra en pantalla, haga clic en el botónInsertar bus de la barra de herramientas de la mesa de mezclas.

Cambio del nombre a los buses

Para cambiar el nombre a un bus, haga doble clic en la etiqueta situada en la parte inferior de la tira de canal y escriba un nombre nuevo en el cuadro (o presione F2 para cambiar el nombre al bus seleccionado). En la mesa de mezclas, la tira de canal se actualiza al presionar Entrar.

 Elimine todos los caracteres de un nombre de bus personalizado si desea restablecer el nombre predeterminado.

Eliminación de buses

Haga clic con el botón secundario en una tira de canal de bus en la ventana de la mesa de mezclas y seleccione Eliminar en el menú contextual, o bien seleccione una tira de canal y presione la tecla Supr.

 Cuando se elimina un bus de un proyecto, cualquier pista asignada a dicho bus se reasignará al bus anterior. Por ejemplo, si ha asignado 4 buses a su proyecto (buses A-D) y, posteriormente, reduce la cantidad a tres, las pistas asignadas al bus D se asignarán al bus C.

Asignación de pistas a buses

La asignación de pistas a buses le permite aplicar una configuración a una serie de pistas o dirigirlas a una salida de hardware.

Por ejemplo, si desea aplicar los mismos tres efectos a distintas pistas, puede aplicar los efectos a un bus y asignarle las pistas. Para obtener más información, consulte "Uso de efectos de bus " en la página 363. Si desea enviar distintas pistas a una única salida de hardware, puede asignar las pistas a un bus y después dirigir el bus a una salida de hardware. Para obtener más información, consulte "Direccionamiento de buses" en la página 403.

Asignación de pistas a los buses

1. Haga clic en el botón Bus de la cabecera de pista.

   El botón se mostrará como si la pista se ha dirigido al bus del master, y la letra del bus se mostrará en pantalla (A, B, etc.) si la pista se ha dirigido a otro bus.

   Puede utilizar la región de control de E/S en la tira de canal de bus para establecer un dispositivo de salida de una pista. Para obtener más información, consulte "Tiras de canal de bus" en la página 434.

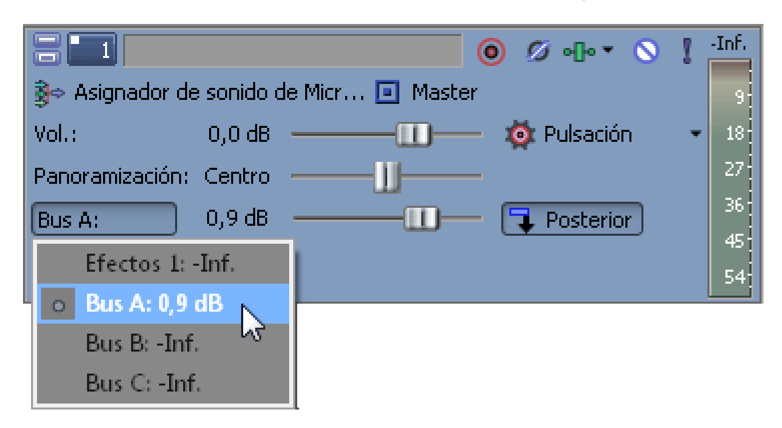
2. Seleccione el bus que desee del menú. El botón Bus cambiará para mostrar el bus seleccionado.

   Si el botón Bus no aparece en la pista, se deberá a que no ha especificado más de un bus en la configuración del proyecto. Para obtener más información sobre la especificación del número de buses para el proyecto, consulte "Adición de buses de audio" en la página 400.

Ajuste de los niveles de envío de bus

1. Haga clic en la etiqueta del control deslizante de propósitos múltiples y seleccione el bus que desee en el menú. La etiqueta cambiará para reflejar el nombre del bus.

   Si no puede ver el control deslizante de propósitos múltiples, arrastre el borde inferior de la cabecera de pista para aumentar su altura.

2. Arrastre el control de fundido para ajustar el nivel de la pista enviada al bus.

   Sugerencias:

   - También puede utilizar la región de control de envíos de la tira de canal de bus para ajustar los niveles de envío del bus. Para obtener más información, consulte "Tiras de canal de bus" en la página 434.

- Los envíos de bus son envíos de volumen previo de forma predeterminada. Cuando los envíos del bus tienen un volumen previo, se puede crear una mezcla cue que es independiente de la mezcla principal. Para cambiar a volumen posterior, haga clic con el botón secundario en el control de fundido del bus y seleccione Volumen posterior en el menú contextual. Para obtener más información, consulte "Creación de una mezcla cue (auriculares) con la mesa de mezclas" en la página 454.
- Si desea aplicar panoramización de pistas a envíos de buses (incluida la colocación de panoramizaciones y el modo de panoramización), haga clic con el botón secundario en el control de fundido del bus y seleccione Vincular a panoramización de pista principal en el menú contextual.

  Si no se selecciona la opción Vincular a panoramización de pista principal, la pista enviará una señal estéreo con panoramización central utilizando el modo de panoramización actual de la pista. Para obtener más información, consulte "Modos de panoramización de audio" en la página 525.
- Seleccione la casilla de verificación Usar ganancia de envío de pista heredada en la página Audio del cuadro de diálogo Preferencias si desea configurar los envíos de pista de audio para que funcionen igual que hacían en Vegas Pro 7.0 y versiones anteriores. Cuando la casilla de verificación esté marcada, podrá abrir proyectos creados con versiones anteriores de Vegas Pro con la garantía de que sonarán tal y como lo hacían en versiones anteriores de Vegas Pro. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha Audio" en la página 732.

Uso de envolventes de bus

Las envolventes de bus permiten modificar el nivel de una pista enviada a un bus a lo largo del tiempo.

Para obtener más información, consulte "Buses: descripción general" en la página 400 y "Automatización de pistas de audio" en la página 309.

Direccionamiento de buses

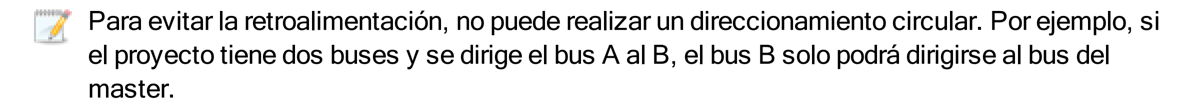
La ventana de la mesa de mezclas le permite crear hasta 26 buses virtuales (además del master) que puede dirigir al hardware conectado al equipo o a otros buses.

De forma predeterminada, todos los buses se asignan al bus del master. Con esta configuración, puede utilizarlos para crear subgrupos de pistas (por ejemplo, puede dirigir todas las pistas de batería a un bus para poder ajustar sus niveles de forma conjunta sin cambiar los niveles relativos). Al asignar buses a salidas de hardware, puede utilizar los buses para enviar pistas a procesadores externos de efectos o bien para realizar mezclas en un mezclador externo.

 Cuando se dirigen buses a salidas de hardware, las salidas de dichos buses no se incluirán en la mezcla cuando se renderice el proyecto.

Direccionamiento de buses a otros buses

1. Agregue buses al proyecto. Para obtener más información, consulte "Adición de buses de audio" en la página 400.
2. Haga clic en el botón Selector de dispositivos de reproducción en la pista de bus de audio y seleccione un bus del menú. Para obtener más información, consulte "Pistas de bus de audio" en la página 297.
   - El botón se muestra como ▣ cuando un bus está dirigido al bus del master.
   - La letra del bus se muestra en pantalla (A, B, etc.) cuando un bus está dirigido a otro bus.
   - El botón se muestra como cuando un bus está dirigido a una salida de hardware.



Para evitar la retroalimentación, no puede realizar un direccionamiento circular. Por ejemplo, si el proyecto tiene dos buses y se dirige el bus A al B, el bus B solo podrá dirigirse al bus del master.



También puede utilizar la región de control de E/S de la tira de canal de bus para dirigir buses. Para obtener más información, consulte "Tiras de canal de bus" en la página 434.

Direccionamiento de buses a salidas de hardware

1. Compruebe que está utilizando un controlador de ondas clásico de Windows o un controlador ASIO:
   a. En el menú Opciones, seleccione Preferencias y haga clic en la ficha Dispositivo de audio.
   b. En la lista desplegable Tipo de dispositivo de audio, seleccione Controlador de ondas clásico de Windows o un controlador ASIO.
   c. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Preferencias.

   Si ha seleccionado Microsoft Sound Mapper en la lista desplegable Tipo de dispositivo de audio de la ficha Audio en el cuadro de diálogo Preferencias, no podrá asignar el bus a un dispositivo distinto. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha Audio" en la página 732.

2. Haga clic en el botón Salida en la región de control de E/S de la tira de canal de bus y seleccione otro bus del menú. Para obtener más información, consulte "Tiras de canal de bus" en la página 434.

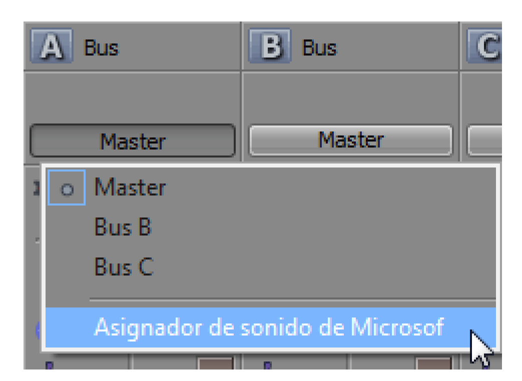
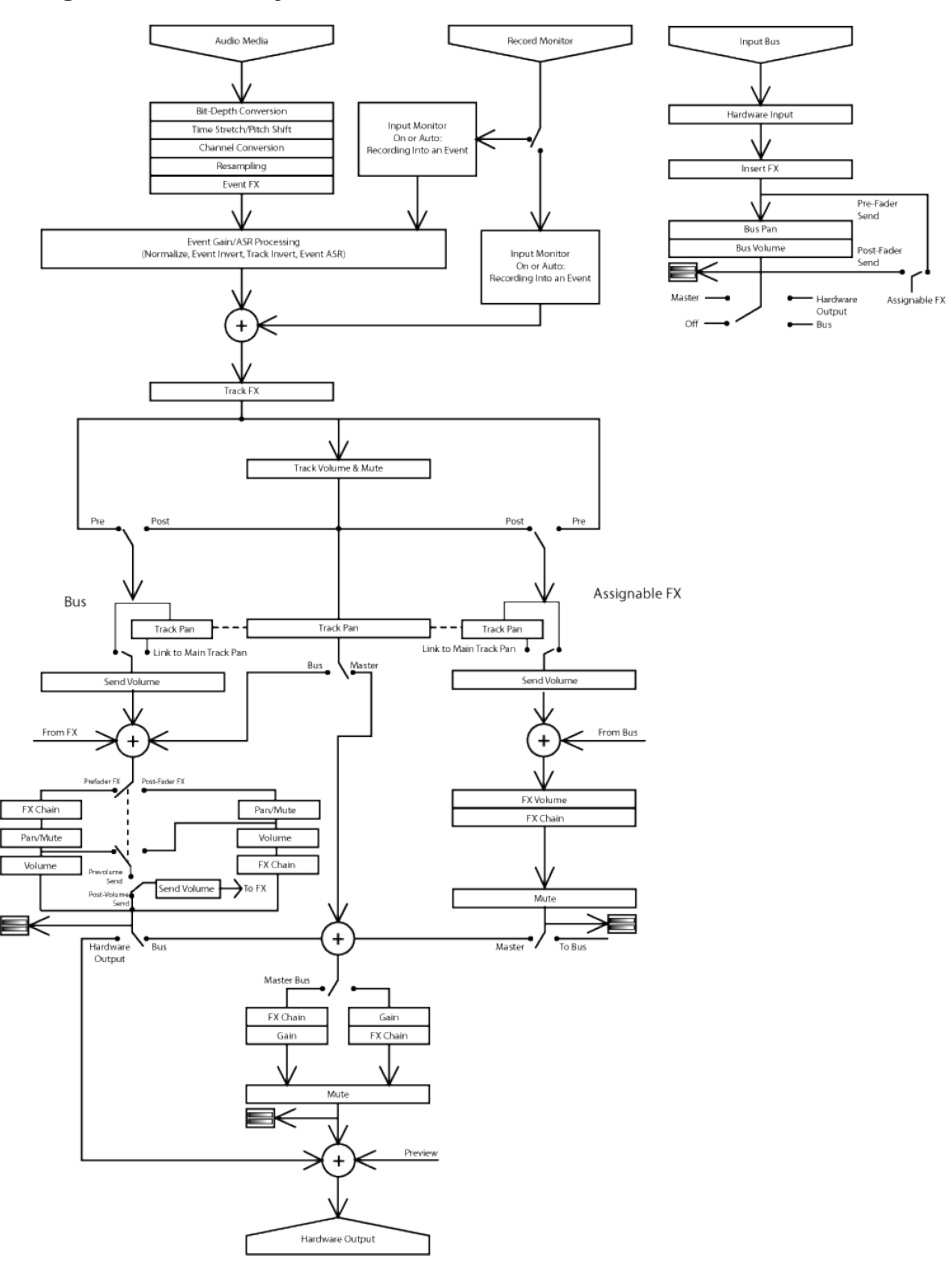


Diagrama de flujo de la señal



Uso de buses de entrada:

Puede utilizar buses de entrada para introducir, procesar, grabar y mezclar orígenes de audio externos al proyecto de Vegas Pro. A continuación, se ofrecen algunos ejemplos de cómo puede utilizar los buses de entrada en sus proyectos:

- Utilice un bus de entrada como entrada de grabación, lo que le permitirá aplicar efectos y grabar una señal de efecto.
- Utilice un bus de entrada como entrada de mezclador para un dispositivo externo como, por ejemplo, un sintetizador.
- Utilice un bus de entrada como retorno para efectos de hardware.
- Utilice un bus de entrada para monitorizar un origen como, por ejemplo un micrófono de intervención.

Adición o eliminación de buses de entrada

En el menú Insertar, seleccione Bus de entrada (o haga clic en el botón Insertar bus de entrada en la barra de herramientas de la mesa de mezclas) para agregar un bus de entrada al proyecto.



Puede añadir un máximo de 26 buses de entrada, así como cambiar la cantidad buses en cualquier momento.

Adición de buses

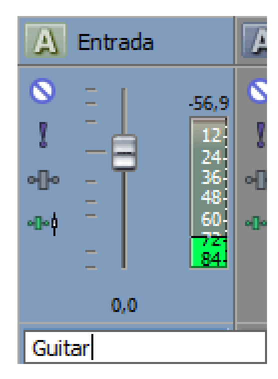
En el menú Insertar, seleccione Bus de entrada. Se añadirá una tira de canal de bus de entrada a la ventana de la mesa de mezclas. Para obtener más información, consulte "Tiras de canal de bus de entrada" en la página 440.



Si la ventana de la mesa de mezclas se muestra en pantalla, haga clic en el botón Insertar bus de entrada de la barra de herramientas de la mesa de mezclas. Para obtener más información, consulte "Ventana de la mesa de mezclas" en la página 52.

Cambio del nombre a los buses

Para cambiar el nombre a un bus, haga doble clic en la etiqueta situada en la parte inferior de la tira de canal y escriba un nombre nuevo en el cuadro (o presione F2 para cambiar el nombre al bus seleccionado). En la mesa de mezclas, la tira de canal se actualiza al presionar Entrar:





Elimine todos los caracteres de un nombre de bus personalizado si desea restablecer el nombre predeterminado.

Eliminación de buses

Haga clic con el botón secundario en una tira de canal de bus de entrada en la ventana de la mesa de mezclas y seleccione Eliminar en el menú contextual, o bien seleccione una tira de canal de bus de entrada y presione la tecla Supr.

Grabación usando un bus de entrada

Cuando se utiliza un bus de entrada para grabar audio, se pueden incluir efectos de bus de entrada en la señal grabada.

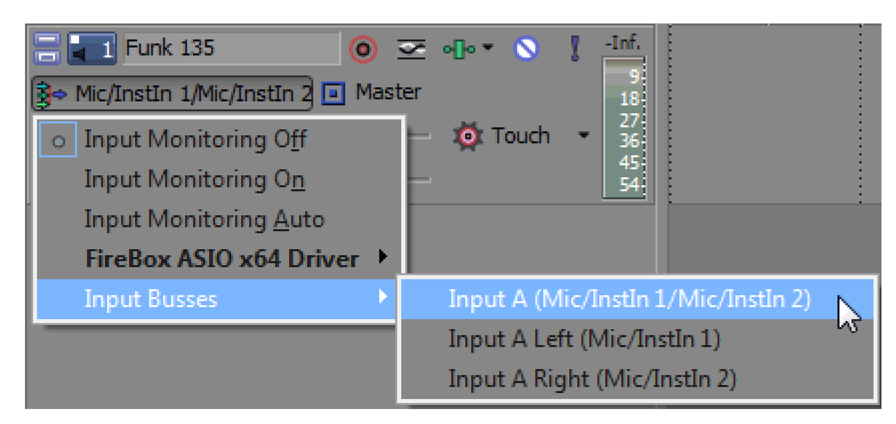
Por ejemplo, imagine que necesita grabar una guitarra eléctrica con un plugin para modelado de amplificador.

Situación 1: Enchufe la guitarra en la entrada para instrumentos de la tarjeta de sonido y seleccione esa entrada como entrada de grabación:



En esta situación, podría añadirse el plugin para modelado de amplificador como efecto de pista y grabar con la monitorización de entrada activada. La guitarra se grabaría directamente (sin el plugin), y el plugin se procesaría cada vez que se reprodujese o renderizase el proyecto. Este método permite ajustar la configuración del plugin a medida que se trabaja en el proyecto.

Situación 2: Configure un bus de entrada que utilice el plugin para modelado de amplificador como efecto de inserto y seleccione ese bus de entrada como entrada de grabación:



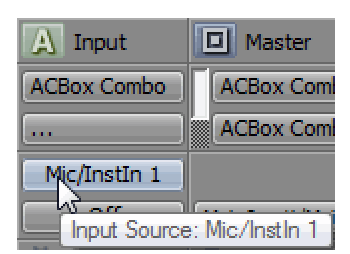
En esta situación, el plugin para modelado de amplificador se procesa junto con la señal grabada. Este método permite grabar la señal procesada, aunque para cambiar la configuración del amplificador es necesario volver a grabar la parte de la guitarra.

1. Añada un bus de entrada al proyecto. Para obtener más información, consulte "Adición o eliminación de buses de entrada" en la página 407.

2. Configure el bus de entrada:

   a. Haga clic en el botón Añadir nuevos efectos de inserto en la región de control de efectos de insertos de la tira de canal del bus de entrada para añadir plugins al bus de entrada.

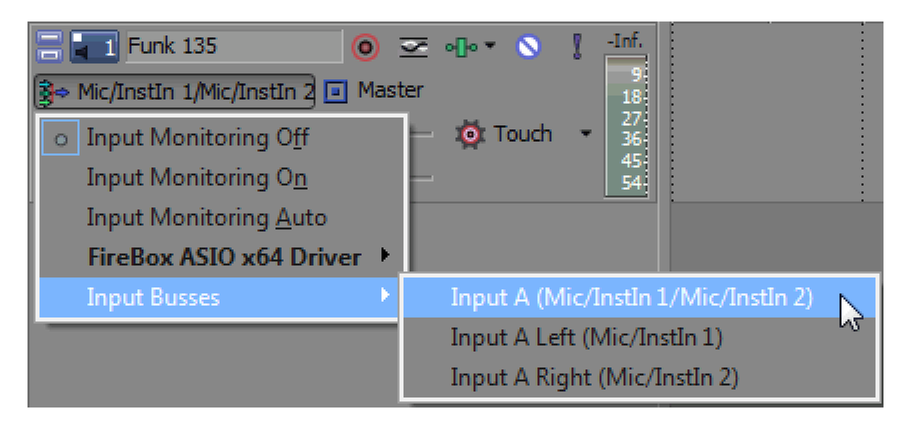
b. En la región de control de E/S de la tira de canal del bus de entrada, haga clic en el botón Origen de entrada y seleccione la entrada de la tarjeta de sonido que quiera grabar:



c. Haga clic en el botón Salida en la región de control de E/S de la tira de canal del bus de entrada y seleccione Desactivado. La salida del bus no se incluye para poder monitorizar la entrada a través de la pista.

3. Configure la pista para grabar desde el bus de entrada:

   a. Haga clic en el botón Entrada de grabación, seleccione Buses de entrada en el menú y, a continuación, seleccione el bus de entrada.



   b. Haga clic en el botón Entrada de grabación y seleccione Modo de monitor de entrada: Activado o Modo de monitor de entrada: Automático para poder oír la señal de entrada durante la grabación.

      - Cuando está seleccionada la opción Automático, se oirá la señal del monitor de entrada al detener la reproducción y durante la grabación. Si está grabando en eventos seleccionados, oirá la señal del monitor de entrada solo cuando el cursor pase por los eventos seleccionados.

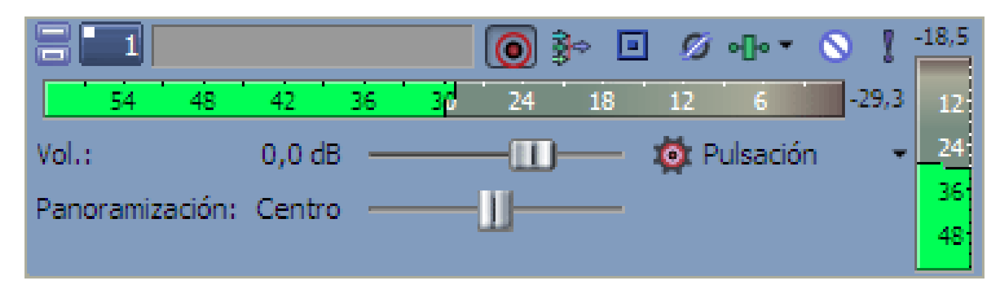
      - Cuando se selecciona Activado, el comportamiento es similar al del modo Automático, aunque siempre se oirá el monitor de entrada durante la grabación; la monitorización no se activa ni desactiva cuando se graba en un evento seleccionado.

   ⚠ La capacidad para monitorizar los efectos en tiempo real dependerá del rendimiento del equipo informático. Los envolventes de automatización de efectos se omiten durante la monitorización de grabación.

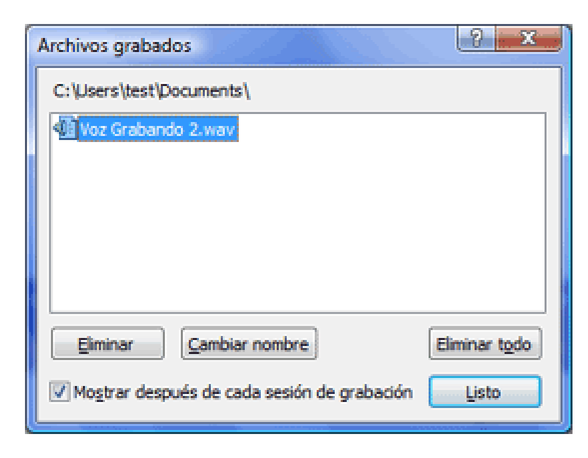
4. Sitúe el cursor en el lugar donde desee iniciar la grabación.

5. Seleccione los botones Preparar para grabar de la pista en la que desee grabar. Este proceso habilita las pistas para la grabación.

   Cuando se preparan pistas para grabar, el medidor de la pista muestra el nivel de entrada. Si la monitorización de entrada no está activada, el medidor muestra el nivel del origen de entrada. Si la monitorización de entrada está activada, el medidor muestra el nivel del origen de entrada, además de la cadena de efectos de pista.



6. Haga clic en el botón Grabar de la barra de transporte para iniciar la grabación.
7. Para detener la grabación, vuelva a hacer clic en el botón Grabar o haga clic en el botón Detener de la barra de transporte. Accederá al cuadro de diálogo Archivos grabados.
8. Utilice este cuadro para confirmar el nombre y la ubicación del archivo con el audio grabado. Haga clic en Eliminar o en Eliminar todo si no desea guardar los archivos grabados, o haga clic en Cambiar nombre para cambiar el nombre del archivo.



9. Haga clic en Listo para cerrar el cuadro de diálogo Archivos grabados. El archivo grabado aparecerá como nuevo evento en la escala de tiempo.

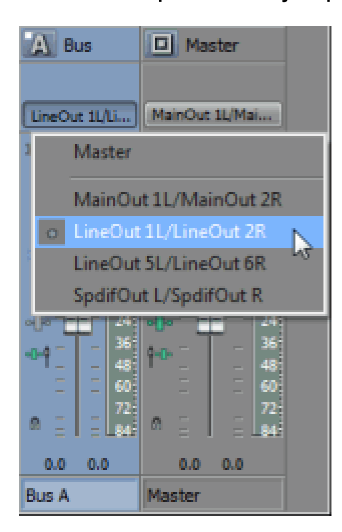
Uso de buses de entrada con efectos basados en hardware

Los plugins son estupendos, pero es posible que haya momentos en que quiera el sonido de un hardware específico para sus pistas. Este tema de ayuda le mostrará cómo utilizar buses auxiliares y de entrada para enviar una pista a un procesador externo.

1. Conecte el procesador de efectos a la interfaz de audio:
    a. Conecte la entrada del procesador de efectos a una salida de la tarjeta de sonido (para este ejemplo, utilizaremos LineOut 1).
    b. Conecte la salida del procesador de efectos a una entrada de la tarjeta de sonido (para este ejemplo, utilizaremos Inst 1).
2. Añada un bus al proyecto. Ese bus se utilizará como destino para enviar una pista al procesador de efectos.

    Para obtener más información, consulte "Adición de buses de audio" en la página 400.
3. Configure el bus para enviar su salida al procesador de efectos:

    En la región de control de E/S de la tira de canal del bus, haga clic en el botón Salida y seleccione la salida que esté conectada a la entrada del procesador de efectos (LineOut 1/LineOut 2 para este ejemplo).

    Este bus auxiliar proporciona un recorrido de señal para la entrada del procesador de efectos.
4. Añada un bus de entrada al proyecto. Este bus de entrada recibirá la señal del procesador de efectos.

    Para obtener más información, consulte "Uso de buses de entrada:" en la página 407.
5. Configure el bus de entrada para que recoja su entrada del procesador de efectos y envíe su salida a la mezcla principal:
    a. En la región de control de E/S de la tira de canal del bus de entrada, haga clic en el botón Origen de entrada y seleccione la entrada de la tarjeta de sonido que esté conectada a la salida del procesador de efectos (Inst 1 para este ejemplo).

b. Haga clic en el botón Salida y seleccione la salida por la que quiere enviar la señal procesada. Esta señal se enviará al bus del master para incluirla en la mezcla principal y se incluirá al realizar una renderización en tiempo real.



Este bus de entrada proporciona un recorrido de señal desde la salida del procesador de efectos al proyecto.

6. Envíe la pista al procesador de efectos:

   Haga clic en el botón de bus de la cabecera de pista y seleccione el bus que creó en el paso 2.

   El botón de bus de la cabecera de pista permite enviar el audio de la pista al procesador de efectos.

7. Haga clic en Reproducir ▶.

   Al reproducir el proyecto, la pista se envía al bus auxiliar, dentro del procesador de efectos, fuera del mismo, dentro del bus de entrada y fuera del mismo al bus del master.

8. Cuando esté listo para renderizar un proyecto, puede utilizar una renderización en tiempo real para incluir la salida del procesador de efectos en proyecto.

   Para obtener más información, consulte "Renderización en tiempo real" en la página 413.

Renderización en tiempo real

En el Menú Archivo, seleccione Renderización en tiempo real para renderizar su proyecto en tiempo real.

La renderización en tiempo real es un modo de reproducción que renderizar el proyecto al formato .wav. La renderización en tiempo real permite incluir la salida desde una fuente de entrada externa, como un procesador de efectos con el proyecto.

Para obtener más información, consulte "Uso de buses de entrada:" en la página 407 y "Uso de buses de entrada con efectos basados en hardware" en la página 411.



Notas:

- Cuando se inicia la renderización en tiempo real, cualquier pista que esté preparada para la grabación dejará de estarlo. No puede preparar una pista para grabación o iniciar la grabación en modo de renderización en tiempo real.
- Cuando se renderizar un proyecto que no utiliza hardware de audio externo, la renderización en tiempo real y la normal producirán el mismo resultado. La renderización en tiempo real tardará más en completarse, lo que le permitirá monitorizar el archivo renderizado a medida que se crea.
- Si el metrónomo se activa para reproducir, no se incluirá en la salida renderizada.

1. En el Menú Archivo, seleccione Renderización en tiempo real.
2. Seleccione una unidad y una carpeta en la lista desplegable Guardar en, o utilice la ventana del explorador para encontrar la carpeta en la que desee guardar el archivo.

   Al usar la renderización en tiempo real, los proyectos se renderizan en una unidad de disco local. Renderizar en una carpeta de red o en una unidad extraíble puede provocar saltos.

3. Seleccione un archivo en la ventana del explorador para sustituirlo por el nuevo o escriba un nombre en el cuadro Nombre de archivo.
4. Haga clic en el botón Guardar para comenzar a renderizar el proyecto desde el comienzo de la escala de tiempo.

Capítulo 15

La mesa de mezclas

En el menú Ver, seleccione Mesa de mezclas para cambiar la visualización de la ventana Mesa de mezclas en Vegas® Pro.

La ventana Mesa de mezclas proporciona una visión integral de todas las pistas y buses del proyecto con el aspecto de los mezcladores tradicionales de hardware.



La barra de herramientas de la mesa de mezclas

La barra de herramientas de la mesa de mezclas se muestra en la parte superior de la ventana Mesa de mezclas y permite configurar rápidamente la apariencia de la ventana; mezclar audio; atenuar la salida; o añadir pistas, efectos asignables o buses.

Elemento	Descripción
Vistas	Haga clic en la flecha abajo y seleccione un comando en el menú: ■ Lista de canales: Muestra u oculta la Lista de canales en la parte izquierda de la ventana de la mesa de mezclas. Marque la casilla de verificación de la tira de canal para que se muestre en la mesa de mezclas, o bien quite la marca para ocultarla sin eliminarla del proyecto. Para obtener más información, consulte "El panel de lista de canales" en la página 419. ■ Ver controles: Muestra u oculta el panel Controles de visión, desde el que puede mostrar u ocultar componentes en la mesa de mezclas. Para obtener más información, consulte "El panel de visualización de controles" en la página 419.

Elemento		Descripción
	Propiedades y diseño	Haga clic en el botón Propiedades y diseño para abrir la ficha Audio en el cuadro de diálogo Propiedades del proyecto, o bien haga clic en la flecha hacia abajo y seleccione un comando del menú: ■ Propiedades de audio: Muestra la ficha Audio en el cuadro de diálogo Propiedades del proyecto. ■ Mostrar canales: seleccione un comando para configurar qué tiras de canal se muestran en la ventana Mesa de mezclas. ○ Mostrar todos los canales: Muestra todas las tiras de canal en la mesa de mezclas. ○ Vista previa de bus: Muestra u oculta la tira de canal de la vista previa del bus. ○ Bus del master: Muestra u oculta la tira de canal de bus del master. ○ Buses de efectos asignables: Muestra u oculta tiras de canal de efectos asignables. ○ Buses de entrada: Muestra u oculta tiras de canal de bus de entrada. ○ Buses de audio: Muestra u oculta tiras de canal de bus auxiliar. ○ Pistas de audio: Muestra u oculta tiras de canal de pista de audio. ■ Mostrar regiones de control: Seleccione un comando para configurar qué porciones de las tiras de canal se muestran en la ventana de la mesa de mezclas. ○ Mostrar todas las regiones de control: Muestra todas las regiones de control. ○ Región de control de desvanecedores: Muestra u oculta desvanecedores de volumen. ○ Región de control de medidores pico: Muestra u oculta la región de control de medidores de picos. ○ Región de control de medidores VU: Muestra u oculta la región de control de VU/PPM. ○ Región de control de medidores E/S: Muestra u oculta la región de control de E/S. ○ Región de control de envíos: Muestra u oculta la región de control de envíos. ○ Región de control de efectos de insertos: Muestra u oculta la región de control de efectos de insertos.

Elemento		Descripción
		■ Mostrar etiquetas de región de control: Seleccione este comando para mostrar u ocultar etiquetas de región de control en las tiras de canal. ■ Mostrar tics de desvanecedores: Seleccione este comando para mostrar u ocultar los indicadores de escala situados junto a los controles de fundido. ■ Anchura de canal: Seleccione un parámetro para indicar si desea ver tiras de canal estrechas, intermedias (predeterminadas) o amplias en la ventana de la mesa de mezclas. ■ Diseño del medidor: Seleccione **Diseño del medidor** y, a continuación, elija un comando del submenú para restablecer los indicadores de saturación, determinar el rango de visualización o bien mostrar etiquetas, picos o valles en los medidores de canal.
	Mezclar salida	Realiza una mezcla del audio desde surround 5.1 a estéreo o desde estéreo a mono para garantizar que la mezcla suene como desea, incluso aunque el hardware de los oyentes tenga menos canales que la mezcla original. El botón representa el modo de reproducción actual: ■ Salida surround 5.1 ■ Salida estéreo ■ Salida mono
	Atenuar salida	Reduce en 20 dB el volumen de todos los buses que se dirigen a las salidas de hardware de modo que se pueda comprobar la mezcla a un nivel inferior o, por ejemplo, responder al teléfono. Vuelva a hacer clic para restablecer el volumen.
	Insertar pista de audio	Añade una pista de audio al proyecto.
	Insertar efectos asignables	Crea una cadena de efectos asignables que se puede dirigir a una o varias pistas del proyecto. Para eliminar una cadena de efectos asignables, haga clic con el botón secundario en la tira del canal de efectos asignables y elija Eliminar en el menú contextual.
	Insertar bus	Añade un bus al proyecto. La ficha Audio del cuadro de diálogo Propiedades del proyecto se actualiza para reflejar el nuevo número de buses. Para eliminar un bus, haga clic con el botón secundario en la tira del canal correspondiente al bus y elija Eliminar en el menú contextual.
	Insertar bus de entrada	Añade un bus de entrada al proyecto. Para eliminar un bus, haga clic con el botón secundario en la tira del canal correspondiente al bus y elija Eliminar en el menú contextual.

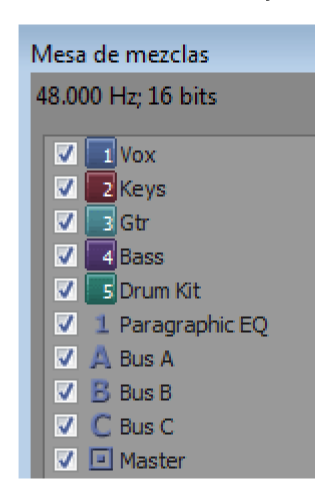
El panel de lista de canales

El panel de lista de canales se muestra en la parte izquierda de la ventana de la mesa de mezclas.

Para mostrar u ocultar el panel, haga clic en la flecha hacia abajo al lado del botón Vistas y escoja Lista de canales (o pulse Mayús+C).

En la parte superior del panel de lista de canales se muestran todas las pistas, buses y cadenas de efectos asignables del proyecto. Marque la casilla de verificación de un canal para incluirlo en la vista de la mesa de mezclas, o bien quite la marca para ocultar el canal sin eliminarlo del proyecto.

Al hacer clic en una pista, un bus o una cadena de efectos asignables del panel de lista de canales, se selecciona dicho canal. Puede mantener presionadas las teclas Ctrl o Mayús para seleccionar varios canales con objeto de realizar modificaciones en grupo.

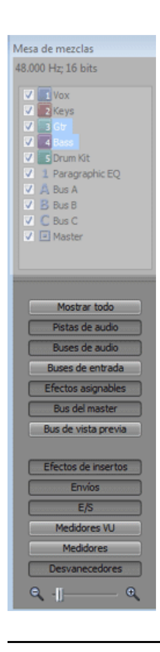


El panel de visualización de controles

El panel Ver controles se muestra en la parte izquierda de la ventana de la mesa de mezclas. Si está visible el panel de Lista de canales, el panel Ver controles se muestra debajo del panel Lista de canales.

Para mostrar u ocultar el panel, haga clic en la flecha hacia abajo al lado del botón Vistas y escoja Ver controles (o pulse Mayús+R).

Los botones de este panel se pueden usar para mostrar u ocultar componentes en la mesa de mezclas.



Elemento	Descripción
Mostrar todo	Haga clic en este elemento para mostrar las tiras de canal de todas las pistas, buses y cadenas de efectos asignables.
Pistas de audio	Haga clic en este elemento para mostrar u ocultar las tiras de canal de las pistas de audio. Si el proyecto no contiene pistas de audio, este botón no estará disponible.
Buses de audio	Haga clic en este elemento para mostrar u ocultar las tiras de canal de los buses. Si el proyecto no contiene buses, este botón no estará disponible.
Buses de entrada	Haga clic en este elemento para mostrar u ocultar las tiras de canal de los buses de entrada. Si el proyecto no contiene ningún bus de entrada, este botón no estará disponible.
Efectos asignables	Haga clic en este elemento para mostrar u ocultar las tiras de canal de las cadenas de efectos asignables. Si el proyecto no contiene cadenas de efectos asignables, este botón no estará disponible.
Bus del master	Haga clic en este elemento para mostrar u ocultar la tira de canal del bus del master.
Bus de vista previa	Haga clic en este elemento para mostrar u ocultar la tira de canal del bus de vista previa.
Efectos de insertos	Haga clic en este elemento para mostrar u ocultar la región de control de efectos de insertos en las tiras de canal.

Elemento	Descripción
Envíos	Haga clic en este elemento para mostrar u ocultar la región de control de envíos en las tiras de canal.
E/S	Haga clic en este elemento para mostrar u ocultar la región de control de E/S en las tiras de canal.
Medidores de VU	Haga clic en este elemento para mostrar u ocultar la región de control de VU/PPM en las tiras de canal.
Medidores	Haga clic en este elemento para mostrar u ocultar la región de control de medidores en las tiras de canal.
Desvanecedores	Haga clic en este elemento para mostrar u ocultar la región de control de desvanecedores/controles de fundido en las tiras de canal.
Anchura de canal	Arrastre el control deslizante hacia − para reducir la anchura de las tiras de canal o hacia + para aumentarla.

Tiras de canal

Las Pistas de audio, los buses, los buses de entrada y las cadenas de efectos asignables se muestran como tiras de canal en la mesa de mezclas.

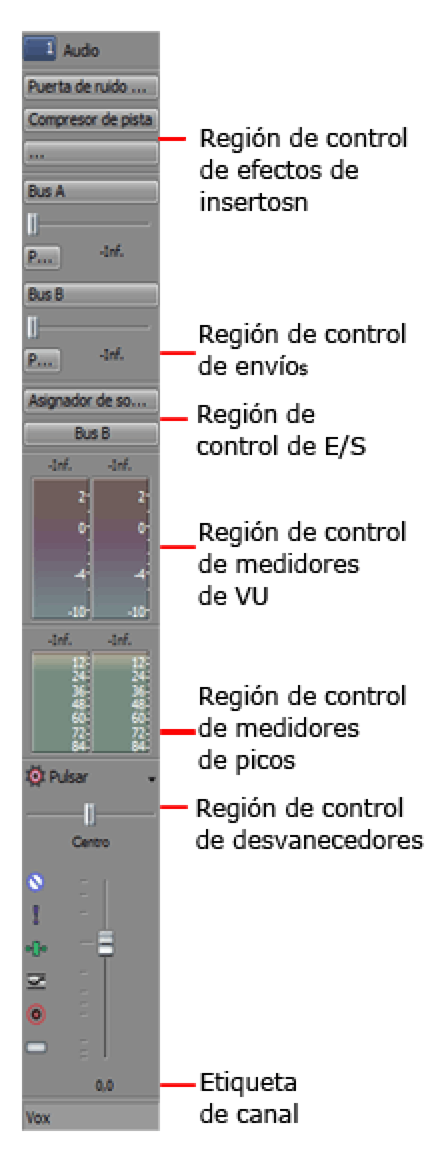
Cuando hay una superficie de control habilitada, aparece un indicador en el mezclador que indica qué canales están bajo control externo. Se muestran varias barras si un canal se controla mediante diversos dispositivos.



Las barras horizontales situadas en la parte superior de los canales 1-4 indican qué canales se controlan de forma externa.

Sugerencias:

- Si desea modificar el orden en que se muestran las tiras de canal, puede hacer clic en la etiqueta del canal y arrastrar una tira de canal a su nueva ubicación.
- Coloque el puntero sobre un desvanecedor y mueva la rueda del ratón para cambiar su configuración.
- Si desea editar rápidamente el valor de un desvanecedor, puede hacer doble clic en el valor que se muestra y escribir uno nuevo.
- Mantenga presionada la tecla Ctrl mientras arrastra un desvanecedor para desplazarlo en incrementos pequeños.



La región de control de efectos de insertos muestra la cadena de efectos de insertos correspondiente a una pista o un bus.

La región de control de envíos muestra los controles de direccionamiento de pistas a buses o cadenas de efectos asignables. En el caso de las cadenas de efectos asignables, la región de envíos también muestra un control de fundido de entrada y un medidor.

La región de control de E/S permite seleccionar la entrada de grabación de una pista o bien dirigir un canal a un bus o una salida de hardware.

La región de control de medidores VU muestra los medidores de unidad de volumen (VU) y de programa pico (PPM) para ayudarle a determinar la percepción del refuerzo de la señal de audio (los medidores de programas pico ofrecen mejores tiempos de respuesta a aumentos de volumen que los medidores VU).

 Para cambiar el rango de todos los medidores de VU de la mesa de mezclas, haga clic con el botón secundario en un medidor y seleccione un rango en el menú contextual.

La región de control de medidores muestra los medidores de picos que permiten supervisar los niveles instantáneos durante la reproducción y determinar el nivel más alto de la señal de audio.

 Para cambiar el rango de todos los medidores de la mesa de mezclas, haga clic con el botón secundario en un medidor y seleccione un rango en el menú contextual.

La región de control de fundidos permite controlar la ganancia de un canal.

- Los canales de pista de audio muestran controles para modo de automatización de pistas, preparación para grabación, modo de monitor de entrada, silencio, solo, panoramización, ganancia de pista y fase.
- Los canales de bus muestran controles para modo de automatización de bus, silencio, solo, panoramización, ganancia de bus y procesamiento de efectos de fundido previo/posterior.
- Los canales de efectos asignables muestran controles para modo de automatización de bus, silencio, solo, panoramización, ganancia de bus y procesamiento de efectos de fundido previo/posterior.

Si no se muestra la región de control de medidores, la región de control de fundidos también mostrará un medidor de picos.

La etiqueta del canal muestra el nombre de la pista o el bus. Haga doble clic para editar el nombre.

Uso de la mesa de mezclas

La mesa de mezclas permite mezclar los proyectos casi del mismo modo en que se trabaja con un mezclador de hardware.

Adición de canales de bus, efectos asignables y pistas

En la configuración predeterminada, la mesa de mezclas muestra un canal para cada pista, bus y cadena de efectos asignables del proyecto.

Puede usar los botones de la barra de herramientas de la mesa de mezclas para añadir al proyecto pistas, cadenas de efectos asignables o buses:

	Elemento	Descripción
	Insertar pista de audio	Añade una pista de audio al proyecto.
	Insertar efectos asignables	Crea una cadena de efectos asignables que se puede dirigir a una o varias pistas del proyecto. Para obtener más información, consulte "Tiras de canal de envío de efectos (efectos asignables)" en la página 447. Para eliminar una cadena de efectos asignables, haga clic con el botón secundario en la tira del canal de efectos asignables y elija Eliminar en el menú contextual. También puede seleccionar la tira y presionar la tecla Supr.
	Insertar bus	Añade un bus al proyecto. La ficha Audio del cuadro de diálogo Propiedades del proyecto se actualiza para reflejar el nuevo número de buses. Para obtener más información, consulte "Tiras de canal de bus" en la página 434. Para eliminar un bus, haga clic con el botón secundario en la tira del canal correspondiente al bus y elija Eliminar en el menú contextual.
	Insertar bus de entrada	Añade un bus de entrada al proyecto. Para obtener más información, consulte "Tiras de canal de bus de entrada" en la página 440. Para eliminar un bus de entrada, haga clic con el botón secundario en la tira del canal correspondiente al bus y elija Eliminar en el menú contextual.

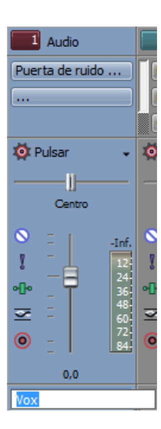
Tiras de canal de pista de audio

Se muestra una tira de canal independiente para cada pista de audio del proyecto. Cada tira de canal refleja los controles que se muestran en la cabecera de pista.

Para mostrar u ocultar tiras de canal de pistas de audio, haga clic en el botón Pistas en el panel Ver controles.

Cambio del nombre a una pista

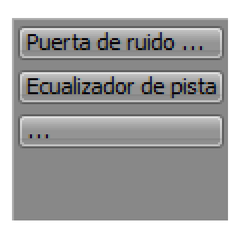
Para cambiar el nombre a una pista, haga doble clic en la etiqueta de la pista situada en la parte inferior de la tira de canal y escriba un nombre nuevo en el cuadro (o presione F2 para cambiar el nombre a la pista seleccionada). En la mesa de mezclas, la tira de canal y la cabecera de pista se actualizan al presionar Entrar.



Adición o edición de efectos de pista (inserto)

Cuando la región de control de efectos de insertos está visible, cada pista muestra su cadena de efectos en la parte superior de la tira de canal.

Para mostrar u ocultar la región de control de efectos de insertos, haga clic en el botón Efectos de insertos del panel Ver controles.



Cada efecto se muestra como un botón. Puede colocar el puntero en un botón para ver una información sobre herramientas que muestra el nombre completo del plugin y el parámetro predeterminado.



Cuando no está visible la región de control de efectos de insertos, puede hacer clic en el botón Efectos de pista en la región de control de fundidos para mostrar la ventana Plugin de audio correspondiente a la cadena de efectos de la pista.

Adición de plugins

Para añadir un plugin nuevo a la cadena de efectos, haga clic en el botón ... y elija un plugin nuevo en el menú.

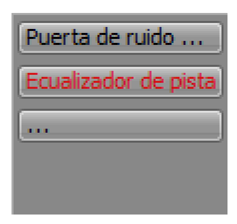
Edición de la configuración de efectos

Haga clic en el botón de un efecto para mostrar la ventana Plugin de audio, en la que podrá ajustar la configuración del plugin.

Al hacer clic con el botón secundario en el botón de un efecto, se muestra un menú contextual:

- Elija Mostrar <Nombre del plugin> para que se abra la ventana Plugin de audio, desde la que podrá realizar ajustes en los controles del plugin.
- Elija Ignorar <Nombre del plugin> para anular temporalmente un plugin.

  Cuando se anula un efecto, el texto del botón se muestra en rojo.

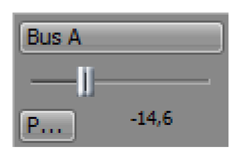
  

- Elija Eliminar <Nombre del plugin> para eliminar un plugin de la cadena de efectos de pista.
- Seleccione Predeterminados y, a continuación, elija una opción en el submenú para cargar un parámetro predeterminado nuevo. El parámetro predeterminado actual se indica mediante un punto (•).
- Para sustituir el plugin actual, haga clic con el botón secundario en el botón del efecto y elija un nuevo plugin en el menú. Los plugins se organizan en submenús en función del tipo: (EQ, Dynamics [dinámica], Reverberaciones, etc.).

Ajuste de niveles de envío de efectos asignables o buses

Cuando la región de control de envíos está visible, cada pista muestra controles que se pueden usar para dirigir la pista a buses y cadenas de efectos asignables.

Para mostrar u ocultar la región de control de envíos, haga clic en el botón Envíos del panel Ver controles.



Cuando no esté seleccionado el botón Configuración de automatización en la región de control de desvanecedores, haga clic en el botón Envío de canal, elija un bus o una cadena de efectos asignables en el menú y arrastre el control de fundido para ajustar el nivel de envío.

Cuando está seleccionado el botón Configuración de automatización en la región de control de desvanecedores, el controlador de fundido se muestra como y se puede usar para editar la automatización de volumen de envío en la pista.

 El nivel de recorte se añade a la configuración de automatización, de modo que la envolvente se conserva, pero con un refuerzo o una reducción aplicados. Por ejemplo, configurar el control de recorte a -3 dB produce el mismo efecto que disminuir cada punto envolvente en 3 dB.

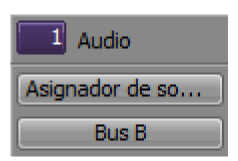
 Para ajustar el tamaño de la región de control de envío, arrastre la línea divisoria de la parte inferior para que se vean más o menos envíos.

Los envíos del bus tienen un volumen previo (así como un silencio previo) de forma predeterminada. Cuando los envíos del bus tienen un volumen previo, se puede crear una mezcla cue que es independiente de la mezcla principal. Para obtener más información, consulte "Creación de una mezcla cue (auriculares) con la mesa de mezclas" en la página 454. Para cambiar al volumen posterior (así como al silencio posterior), haga clic en el botón Previo/Posterior para cambiar al modo Envío de volumen posterior.

Cambio del dispositivo de entrada o salida de una pista

Cuando la región de control de E/S está visible, cada pista muestra controles que se pueden usar para establecer el dispositivo de entrada de la pista (para las grabaciones) y el dispositivo de salida.

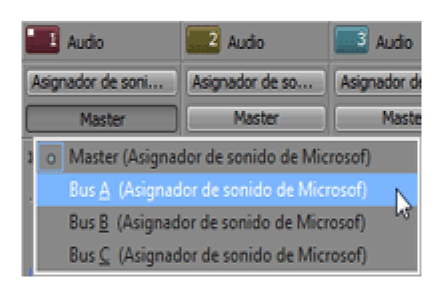
Para mostrar u ocultar la región de control de E/S, haga clic en el botón E/S del panel Ver controles.



Si desea elegir la entrada de grabación para la pista, haga clic en el botón Entrada y elija un puerto en el menú:



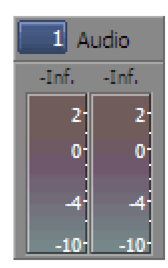
Si desea dirigir una pista a un bus, haga clic en el botón Salida y elija un bus en el menú:



Supervisar los niveles de pista con medidores VU/PPM

Cuando la región de control de medidores VU es visible, puede mostrar los medidores de unidad de volumen (VU) y de programa pico (PPM) para ayudarle a determinar la percepción del refuerzo de la señal de audio (los medidores de programas pico ofrecen mejores tiempos de respuesta a aumentos de volumen que los medidores VU).

Para mostrar u ocultar la región de control de medidores VU, haga clic en el botón Medidores VU del panel Ver controles.



Haga clic con el botón secundario en el medidor y elija un parámetro en el menú contextual (o pase el cursor sobre el medidor y mueva la rueda del ratón) para cambiar la resolución y las opciones de visualización.

Elemento	Descripción
Mostrar VU/PPM	Utilice este comando para mostrar u ocultar los medidores para canales individuales.
Restablecer saturación	Borra los indicadores de saturación.
VU tradicional	El medidor de VU tradicional se muestra con una escala de-10 dB a +2 dB. 0 dB en el medidor de VU equivale a 4 dBu.
VU ampliada	El medidor de VU ampliada se muestra con una escala de -30 dB a +8 dB. 0 dB en el medidor de VU equivale a 4 dBu.
VU logarítmica	Muestra los medidores en una escala logarítmica (como los medidores de picos Sound Forge) en lugar de las escalas lineales tradicionalmente asociadas a los medidores VU.

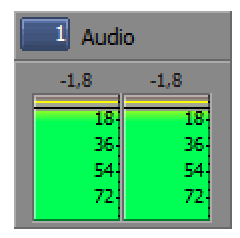
<table>
<tr><th>Elemento</th><th>Descripción</th></tr>
<tr><td>UK PPM</td><td>El medidor de programa pico UK (también conocido como medidor BBC) es un medidor de tipo II y se muestra con una escala de 1 a 7, que corresponde al rango de -12 a 12 dBu:
<table>
<tr><th>Marcas de UK</th><th>dBu</th></tr>
<tr><td>7</td><td>12</td></tr>
<tr><td>6</td><td>8</td></tr>
<tr><td>5</td><td>4</td></tr>
<tr><td>4</td><td>0</td></tr>
<tr><td>3</td><td>4</td></tr>
<tr><td>2</td><td>8</td></tr>
<tr><td>1</td><td>-12</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>EBU PPM</td><td>El medidor de programa pico EBU es un medidor de tipo II y se muestra con una escala de -12 a +12, que corresponde al rango de -12 dBu a 12 dBu. 0 en el EBU PPM equivale a 0 dBu.

EBU PPM y UK PPM responde de forma idéntica al aumento de volumen, pero EBU PPM se desvanece más lentamente.</td></tr>
<tr><td>DIN PPM</td><td>El medidor de programa pico DIN es un medidor de tipo I y se muestra con una escala de -50 dB a +5 dB, que corresponde al rango de -44 dBu a 11 dBu. 0 dB en el DIN PPM equivale a 6 dBu.</td></tr>
<tr><td>Nordic PPM</td><td>El medidor de programa pico Nordic es un medidor de tipo I y se muestra con una escala de -42 dB a +12 dB, que corresponde al rango de -42 dBu a 12 dBu. 0 dB en el Nordic PPM equivale a 0 dBu.</td></tr>
<tr><td>Mostrar etiquetas</td><td>Activa y desactiva las etiquetas de nivel de medidor.</td></tr>
<tr><td>Mostrar picos</td><td>Alterna los indicadores de nivel de pico encima del medidor.</td></tr>
<tr><td>Mantener picos</td><td>Cuando se selecciona, los niveles de picos más elevados se representan mediante una fina línea en el medidor.</td></tr>
<tr><td>Mantener valles</td><td>Cuando se selecciona, los niveles de picos más bajos se representan mediante una fina línea en el medidor.</td></tr>
<tr><td>Modo típico</td><td>Cuando se selecciona este modo, los medidores de VU usan un método de cálculo distinto para simular la respuesta de medidores de VU análogos.</td></tr>
</table>

Supervisión de los niveles de pista con medidores de pico

Cuando la región de control de medidores está visible, cada pista muestra medidores que se pueden usar para supervisar los niveles de pista.

Para mostrar u ocultar la región de control de medidores, haga clic en el botón Medidores del panel Ver controles.



 Si la región de control de medidores no está visible, se muestran medidores de picos en la región de control de fundidos.

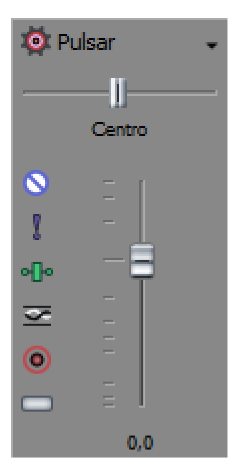
Haga clic con el botón secundario en el medidor y elija un parámetro en el menú contextual (o pase el cursor sobre el medidor y mueva la rueda del ratón) para cambiar la resolución y las opciones de visualización.

 Haga clic con el botón secundario en los medidores de picos y seleccione Mostrar medidor de picos para mostrar u ocultar medidores para canales individuales.

Cambio del modo de automatización de una pista

Cuando la región de control de desvanecedores está visible, cada pista muestra controles que se pueden usar para ajustar el silencio, el volumen y la panoramización de la pista. Con estos controles se pueden establecer niveles estáticos (recorte) o automatizados. Use el botón Configuración de automatización situado en la parte superior de la región de control de desvanecedores para elegir el modo de automatización y activar o desactivar la automatización.

Para mostrar u ocultar la región de control de fundidos, haga clic en el botón Controles de fundido del panel Ver controles.



Para cambiar el modo de grabación de automatización de una pista, haga clic en la flecha hacia abajo que hay junto al botón Configuración de automatización y elija una opción del menú.

Los controles de pista funcionarán de forma diferente en función del modo de grabación de automatización de la pista:

- Cuando el modo de automatización de pista está Desactivado, el control ajusta el nivel de toda la pista. En este modo, el control de automatización actúa como un segundo control de recorte.
- Si la pista tiene una envolvente de volumen o panoramización y el modo de automatización de pista se ajusta a Lectura, el control seguirá a la envolvente durante la reproducción, pero no podrá ajustarse.
- Cuando el modo de automatización de pista se ajusta a Pulsación o Pasador, el control deslizante edita la configuración de envolvente en la posición del cursor. Si la pista no tiene ninguna envolvente, se añadirá una envolvente cuando ajuste el control.

Haga clic en el botón (para que el botón Configuración de automatización no esté seleccionado) si desea que la región de control de desvanecedores funcione como los controles de recorte. El ajuste de un control de recorte afecta a toda la pista. Cuando está seleccionado el botón Configuración de automatización, se pueden usar los botones para editar la automatización de silencio, volumen y panoramización de la pista.

Silencio y aislamiento de silencio de una pista

Cuando la región de control de fundidos está visible, cada pista muestra los botones Silencio y Solo.

Para mostrar u ocultar la región de control de fundidos, haga clic en el botón Controles de fundido del panel Ver controles.

Silenciamiento de pistas

Cuando no está seleccionado el botón Configuración de automatización, puede hacer clic en el botón Silencio para impedir que se reproduzca una pista en la mezcla. Haga clic en el botón Silencio de pistas adicionales para añadirlas al grupo de silencio. Para anular el silencio de una pista, vuelva a hacer clic en el botón Silencio.

Cuando está seleccionado el botón Configuración de automatización, el botón Silencio se muestra como y se puede usar para editar la automatización de silencio.

Reproducción de solo una pista

Haga clic en el botón Solo para silenciar todas las pistas no seleccionadas. Haga clic en el botón Solo de pistas adicionales para añadirlas al grupo de solo. Para eliminar una pista del grupo de solo, vuelva a hacer clic en su botón Solo.

Inversión de la fase de una pista

Cuando la región de control de desvanecedores está visible, cada pista muestra un botón Invertir fase de pista.

Para mostrar u ocultar la región de control de fundidos, haga clic en el botón Controles de fundido del panel Ver controles.

Haga clic en el botón Invertir fase de pista para invertir la fase de todos los eventos en una pista de audio.

Aunque la inversión de datos no provoca una diferencia audible en un único archivo, puede impedir cancelaciones de fases cuando se mezcla o aplicación de crossfades a señales de audio.

Seleccione varias pistas para invertirlas simultáneamente.

 Cuando está seleccionado el modificador de evento Invertir, la inversión de la fase de la pista devolverá el evento a su fase original.

Preparación de una pista para la grabación o activación de la monitorización de entrada

Cuando la región de control de desvanecedores está visible, cada pista muestra un botón Preparar para grabar y un botón Modo de monitor de entrada .

Para mostrar u ocultar la región de control de fundidos, haga clic en el botón Controles de fundido del panel Ver controles.

Preparación de pistas para grabar

Seleccione el botón Preparar para grabar de las pistas en las que desee grabar. Este proceso habilita las pistas para la grabación.

Cuando se preparan pistas para grabar, el medidor de la pista muestra el nivel de entrada. Si la monitorización de entrada no está activada, el medidor muestra el nivel del origen de entrada. Si la monitorización de entrada está activada, el medidor muestra el nivel del origen de entrada, además de la cadena de efectos de pista.

Activación o desactivación de la monitorización de entrada de grabación

Haga clic en el botón Modo de monitor de entrada y seleccione un comando en el menú.

 Este botón está disponible solo cuando se utiliza un dispositivo de audio de latencia baja compatible con la monitorización de entrada.

Para activar la monitorización de entrada, haga clic en el botón Modo de monitor de entrada y elija Modo de monitor de entrada: Activado o Modo de monitor de entrada: Automático en el menú. Durante la grabación, la señal se reproducirá con la cadena de efectos de pista actual, aunque se grabará una señal natural (sin procesar).

- Cuando se selecciona Activado , el comportamiento es similar al del modo Automático, aunque siempre se oirá el monitor de entrada durante la grabación; la monitorización no se activa ni desactiva cuando se graba en un evento seleccionado.
- Cuando está seleccionada la opción Automático , se oirá la señal del monitor de entrada al detener la reproducción y durante la grabación. Si está grabando en eventos seleccionados, oirá la señal del monitor de entrada solo cuando el cursor pase por los eventos seleccionados.

 La capacidad para monitorizar los efectos en tiempo real dependerá del rendimiento del equipo informático. Los envolventes de automatización de efectos se omiten durante la monitorización de grabación.

Ajuste de la panoramización o el volumen

Cuando la región de control de fundidos está visible, cada pista muestra un control deslizante Pan y un control de fundido de Volumen.

Para mostrar u ocultar la región de control de fundidos, haga clic en el botón Controles de fundido del panel Ver controles.

Ajuste de la panoramización

Cuando no está seleccionado el botón Configuración de automatización, se puede arrastrar el control deslizante Pan para definir la posición de la pista en el campo estéreo: arrastrarlo a la izquierda situará la pista en el altavoz izquierdo más que en el derecho, y arrastrarlo a la derecha situará la pista en el altavoz derecho.

Puede presionar Ctrl mientras arrastra el control deslizante para ajustar la configuración en incrementos pequeños o hacer doble clic en el control deslizante para volver a establecer el valor en 0.

Cuando está seleccionado el botón Configuración de automatización, el control deslizante Pan se muestra como y se puede usar para editar la automatización de panoramización.

 El nivel de recorte se añade a la configuración de automatización de la panoramización, de modo que la envolvente de panoramización se conserva, pero con un desplazamiento aplicado. Por ejemplo, configurar el control de recorte a 9 % a la izquierda produce el mismo efecto que mover cada punto envolvente un 9 % a la izquierda.

Ajuste del volumen

Cuando no está seleccionado el botón Configuración de automatización, se puede arrastrar el control de fundido de Volumen para controlar el volumen general (recorte) de la pista.

Puede presionar Ctrl mientras arrastra el control deslizante para ajustar la configuración en incrementos pequeños o hacer doble clic en el control deslizante para volver a establecer el valor en 0.

Cuando está seleccionado el botón Configuración de automatización, el controlador de fundido de Volumen se muestra como y se puede usar para editar la automatización de volumen.

 El nivel de recorte se añade a la configuración de automatización del volumen, de modo que la envolvente se conserva, pero con un refuerzo o una reducción aplicados. Por ejemplo, configurar el control de recorte a -3 dB produce el mismo efecto que disminuir cada punto envolvente en 3 dB.

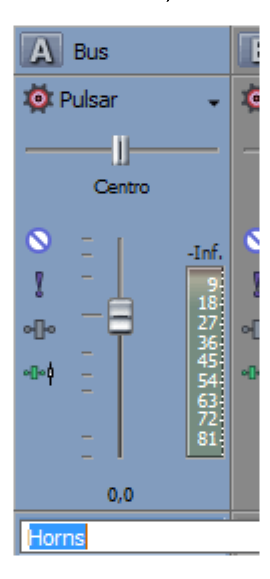
Tiras de canal de bus

Se muestra una tira de canal independiente para cada bus del proyecto.

Para mostrar u ocultar las tiras de canal de los buses, haga clic en el botón Buses del panel Ver controles.

Cambio del nombre a un bus

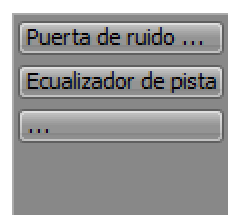
Para cambiar el nombre a un bus, haga doble clic en la etiqueta situada en la parte inferior de la tira de canal y escriba un nombre nuevo en el cuadro (o presione F2 para cambiar el nombre al bus seleccionado). En la mesa de mezclas, la tira de canal se actualiza al presionar Entrar.



Adición o edición de efectos de bus (inserciones)

Cuando la región de control de efectos de insertos está visible, cada bus muestra su cadena de efectos en la parte superior de la tira de canal.

Para mostrar u ocultar la región de control de efectos de insertos, haga clic en el botón Efectos de insertos del panel Ver controles.



Cada efecto se muestra como un botón. Puede colocar el puntero en un botón para ver una información sobre herramientas que muestra el nombre completo del plugin y el parámetro predeterminado.



Cuando no está visible la región de control de efectos de insertos, puede hacer clic en el botón Efectos de bus en la región de desvanecedores para mostrar la ventana Plugin de audio correspondiente a la cadena de efectos del bus.

Adición de plugins

Para añadir un plugin nuevo a la cadena de efectos, haga clic en el botón ... y elija un plugin nuevo en el menú.

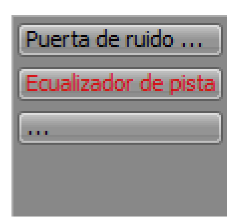
Edición de la configuración de efectos

Haga clic en el botón de un efecto para mostrar la ventana Plugin de audio, en la que podrá ajustar la configuración del plugin.

Al hacer clic con el botón secundario en el botón de un efecto, se muestra un menú contextual:

- Elija Mostrar <Nombre del plugin> para que se abra la ventana Plugin de audio, desde la que podrá realizar ajustes en los controles del plugin.
- Elija Ignorar <Nombre del plugin> para anular temporalmente un plugin.

  Cuando se anula un efecto, el texto del botón se muestra en rojo.

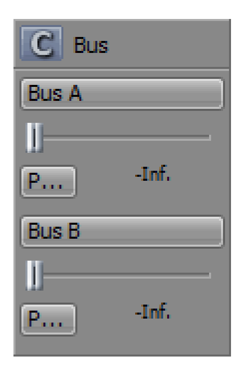
  

- Elija Eliminar <Nombre del plugin > para eliminar un plugin de la cadena de efectos.
- Seleccione Predeterminados y, a continuación, elija una opción en el submenú para cargar un parámetro predeterminado nuevo. El parámetro predeterminado actual se indica mediante un punto (•).
- Para sustituir el plugin actual, haga clic con el botón secundario en el botón del efecto y elija un nuevo plugin en el menú. Los plugins se organizan en submenús en función del tipo: EQ, Dynamics (dinámica), Reverberaciones, etc.).

Ajuste de los niveles de envío de bus

Cuando la región de control de envíos está visible, cada bus muestra controles que se pueden usar para dirigir el bus a cadenas de efectos asignables o buses que están dirigidos a salidas de hardware. Un bus no puede enviar a otro bus que esté directa o indirectamente dirigido al bus del master.

Para mostrar u ocultar la región de control de envíos, haga clic en el botón Envíos del panel Ver controles.



Cuando no esté seleccionado el botón Configuración de automatización en la región de control de desvanecedores, haga clic en el botón Envío de canal, elija un bus o una cadena de efectos asignables en el menú y arrastre el control de fundido para ajustar el nivel de envío.

Cuando está seleccionado el botón Configuración de automatización en la región de control de desvanecedores, el controlador de fundido se muestra como y se puede usar para editar la automatización de volumen de envío en la pista del bus.

 El nivel de recorte se añade a la configuración de automatización, de modo que la envolvente se conserva, pero con un refuerzo o una reducción aplicados. Por ejemplo, configurar el control de recorte a -3 dB produce el mismo efecto que disminuir cada punto envolvente en 3 dB.

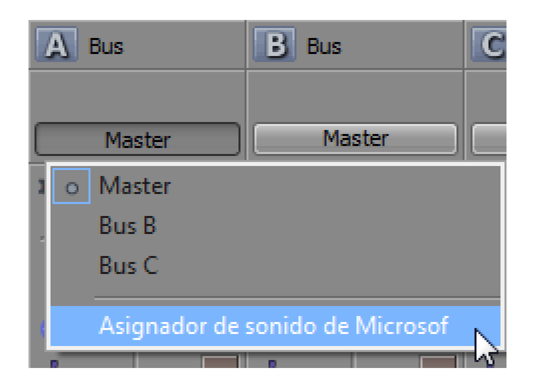
 Para ajustar el tamaño de la región de control de envío, arrastre la línea divisoria de la parte inferior para que se vean más o menos envíos.

Los envíos del bus tienen un volumen posterior (así como un silencio posterior) de forma predeterminada. Para cambiar al volumen previo (así como al silencio previo), haga clic en el botón Previo/Posterior para cambiar al modo Envío previo a volumen.

Cambio del dispositivo de salida de un bus

Cuando la región de control de E/S está visible, cada bus muestra controles que se pueden usar para configurar el dispositivo de salida del bus.

Para mostrar u ocultar la región de control de E/S, haga clic en el botón E/S del panel Ver controles.



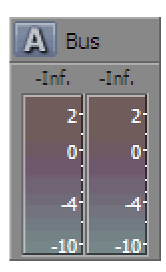
Para elegir un dispositivo de salida, haga clic en el botón Salida y elija un bus o una salida de hardware en el menú.

 Cuando se dirigen buses a salidas de hardware, las salidas de dichos buses no se incluirán en la mezcla cuando se renderice el proyecto.

Monitorización de los niveles de bus con medidores VU/PPM

Cuando la región de control de medidores VU es visible, puede mostrar los medidores de unidad de volumen (VU) y de programa pico (PPM) para ayudarle a determinar la percepción del refuerzo de la señal de audio (los medidores de programas pico ofrecen mejores tiempos de respuesta a aumentos de volumen que los medidores VU).

Para mostrar u ocultar la región de control de medidores VU, haga clic en el botón Medidores VU del panel Ver controles.

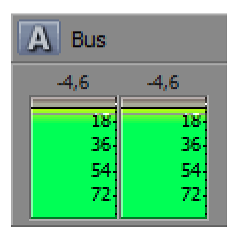


Haga clic con el botón secundario en el medidor y elija un parámetro en el menú contextual (o pase el cursor sobre el medidor y mueva la rueda del ratón) para cambiar la resolución y las opciones de visualización. Para obtener más información, consulte "Supervisar los niveles de pista con medidores VU/PPM" en la página 428.

Monitorización de los niveles de bus con medidores de pico

Cuando la región de control de medidores está visible, cada bus muestra medidores que se pueden usar para supervisar los niveles de salida.

Para mostrar u ocultar la región de control de medidores, haga clic en el botón Medidores del panel Ver controles.



 Si la región de control de medidores no está visible, se muestran medidores de picos en la región de control de fundidos.

Haga clic con el botón secundario en el medidor y elija un parámetro en el menú contextual (o pase el cursor sobre el medidor y mueva la rueda del ratón) para cambiar la resolución y las opciones de visualización.

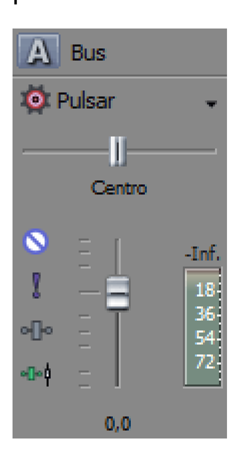


Haga clic con el botón secundario en los medidores de picos y seleccione Mostrar medidor de picos para mostrar u ocultar medidores para canales individuales.

Silencio o reproducción únicamente de un bus

Cuando la región de control de fundidos está visible, cada bus muestra los botones Silencio y Solo.

Para mostrar u ocultar la región de control de fundidos, haga clic en el botón Controles de fundido del panel Ver controles.



Silenciamiento de buses

Cuando no está seleccionado el botón Configuración de automatización, puede hacer clic en el botón Silencio para impedir que se reproduzca un bus en la mezcla. Haga clic en el botón Silencio de buses adicionales para añadirlos al grupo de silencio. Para anular el silencio de un bus, vuelva a hacer clic en el botón Silencio.

Cuando está seleccionado el botón Configuración de automatización, el botón Silencio se muestra como y se puede usar para editar la automatización de silencio en la pista de bus.

Reproducción de solo un bus

Haga clic en el botón Solo para silenciar todos los buses no seleccionados. Haga clic en el botón Solo de otros buses para añadirlos al grupo de solo. Para eliminar un bus del grupo de solo, vuelva a hacer clic en su botón Solo.

Ajuste de la panoramización o el volumen de un bus

Cuando la región de control de fundidos está visible, cada bus muestra un control deslizante Pan y un control de fundido de Volumen.



El control deslizante Panoramización solo aparece cuando se dirige un bus de entrada al bus del master o a un bus auxiliar. No está disponible cuando el bus de entrada se dirige directamente a una salida de hardware.

Para mostrar u ocultar la región de control de fundidos, haga clic en el botón Controles de fundido del panel Ver controles.

Ajuste de la panoramización

Cuando no está seleccionado el botón Configuración de automatización, se puede arrastrar el control deslizante Pan para definir la posición del bus en el campo estéreo: arrastrarlo a la izquierda situará el bus en el altavoz izquierdo más que en el derecho, y arrastrarlo a la derecha situará el bus en el altavoz derecho.

Puede presionar Ctrl mientras arrastra el control deslizante para ajustar la configuración en incrementos pequeños o hacer doble clic en el control deslizante para volver a establecer el valor en 0.

Cuando está seleccionado el botón Configuración de automatización, el control deslizante Pan se muestra como y se puede usar para editar la automatización de panoramización en la pista de bus.


El nivel de recorte se añade a la configuración de automatización de la panoramización, de modo que la envolvente de panoramización se conserva, pero con un desplazamiento aplicado. Por ejemplo, configurar el control de recorte a 9 % a la izquierda produce el mismo efecto que mover cada punto envolvente un 9 % a la izquierda.

Ajuste del volumen

Cuando no está seleccionado el botón Configuración de automatización, se puede arrastrar el control de fundido de Volumen para controlar el volumen general (recorte) del bus.

Puede presionar Ctrl mientras arrastra el control deslizante para ajustar la configuración en incrementos pequeños o hacer doble clic en el control deslizante para volver a establecer el valor en 0.

Cuando está seleccionado el botón Configuración de automatización, el controlador de fundido de Volumen se muestra como y se puede usar para editar la automatización de volumen en la pista de bus.


El nivel de recorte se añade a la configuración de automatización del volumen, de modo que la envolvente se conserva, pero con un refuerzo o una reducción aplicados. Por ejemplo, configurar el control de recorte a -3 dB produce el mismo efecto que disminuir cada punto envolvente en 3 dB.

Cambio del direccionamiento previo o posterior

El botón de envío del desvanecedor previo o posterior situado en la región de control de envíos y el botón Efectos de insertos de control de fundido posterior/previo situado en la región de control de desvanecedores funcionan juntos para determinar el flujo de señal para los buses.

El botón Efectos de insertos de control de fundido previo/posterior permite indicar si la cadena de efectos de insertos está afectada por el control de fundido de ganancia del canal. Cuando se

establece en Efectos de inserción de fundido posterior, la cadena de efectos se ve afectada por la ganancia del canal. Cuando se establece en Efectos de inserción de fundido previo, la cadena de efectos no se ve afectada por el control de fundido de ganancia del canal, que es esencial en el bus del master cuando se usan plugins que interpolan el audio para la renderización final.

El botón de envío de fundido previo o posterior permite crear mezclas cue que no se ven afectadas por las fases de ganancia (o silenciamiento/panoramización) del bus o la pista. Para obtener más información, consulte "Creación de una mezcla cue (auriculares) con la mesa de mezclas" en la página 454.

- Cuando el botón Efectos de inserción de fundido previo y el botón Envío de fundido previo están seleccionados, la señal de audio fluye de la siguiente forma: efectos de bus – envío de bus – panoramización de bus – volumen de bus.
- Cuando el botón Efectos de inserción de fundido previo y el botón Envío de fundido posterior están seleccionados, la señal de audio fluye de la siguiente forma: efectos de bus – panoramización de bus – volumen de bus – envío de bus.
- Cuando el botón Efectos de inserción de fundido posterior y el botón Envío de fundido previo están seleccionados, la señal de audio fluye de la siguiente forma: envío de bus – panoramización de bus – volumen de bus – efectos de bus.
- Cuando el botón Efectos de inserción de fundido posterior y el botón Envío de fundido posterior están seleccionados, la señal de audio fluye de la siguiente forma: panoramización de bus – volumen de bus – efectos de bus – envío de bus.

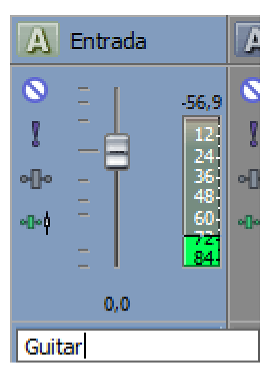
Tiras de canal de bus de entrada

Se muestra una tira de canal independiente para cada bus de entrada del proyecto.

Para mostrar u ocultar las tiras de canal de los buses, haga clic en el botón Buses del panel Ver controles. Para obtener más información, consulte "El panel de visualización de controles" en la página 419.

Cambio del nombre a un bus

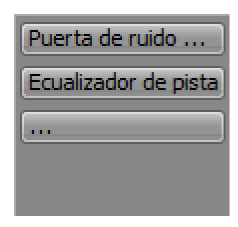
Para cambiar el nombre a un bus de entrada, haga doble clic en la etiqueta situada en la parte inferior de la tira de canal y escriba un nombre nuevo en el cuadro (o presione F2 para cambiar el nombre al bus seleccionado). En la mesa de mezclas, la tira de canal se actualiza al presionar Entrar.



Adición o edición de efectos de bus de entrada (inserciones)

Cuando la región de control de efectos de insertos está visible, cada bus de entrada muestra su cadena de efectos en la parte superior de la tira de canal.

Para mostrar u ocultar la región de control de efectos de insertos, haga clic en el botón Efectos de insertos del panel Ver controles.



Cada efecto se muestra como un botón. Puede colocar el puntero en un botón para ver una información sobre herramientas que muestra el nombre completo del plugin y el parámetro predeterminado.

Sugerencias:

- Cuando no está visible la región de control de efectos de insertos, puede hacer clic en el botón Efectos de bus de entrada  en la región de control de fundidos para mostrar la ventana Plugin de audio correspondiente a la cadena de efectos del bus.
- Los efectos de insertos de bus de entrada siempre se aplican con desvanecedor previo.

Adición de plugins

Para añadir un plugin nuevo a la cadena de efectos, haga clic en el botón ... y elija un plugin nuevo en el menú.

Edición de la configuración de efectos

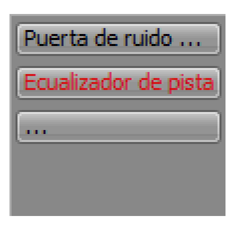
Haga clic en el botón de un efecto para mostrar la ventana Plugin de audio, en la que podrá ajustar la configuración del plugin.

Al hacer clic con el botón secundario en el botón de un efecto, se muestra un menú contextual:

- Elija Mostrar <Nombre del plugin> para que se abra la ventana Plugin de audio, desde la que podrá realizar ajustes en los controles del plugin.

- Elija Ignorar <Nombre del plugin> para anular temporalmente un plugin.

  Cuando se anula un efecto, el texto del botón se muestra en rojo.

- Elija Eliminar <Nombre del plugin > para eliminar un plugin de la cadena de efectos.
- Seleccione Predeterminados y, a continuación, elija una opción en el submenú para cargar un parámetro predeterminado nuevo. El parámetro predeterminado actual se indica mediante un punto (•).
- Para sustituir el plugin actual, haga clic con el botón secundario en el botón del efecto y elija un nuevo plugin en el menú. Los plugins se organizan en submenús en función del tipo: (EQ, Dynamics [dinámica], Reverberaciones, etc.).

Ajuste de los niveles de envío de bus de entrada

Cuando la región de control de envíos está visible, cada bus muestra controles que se pueden usar para dirigir el bus de entrada a cadenas de efectos asignables o buses que están dirigidos a salidas de hardware. Un bus no puede enviar a otro bus que esté directa o indirectamente dirigido al bus del master.

Para mostrar u ocultar la región de control de envíos, haga clic en el botón Envíos del panel Ver controles.



Cuando no esté seleccionado el botón Configuración de automatización en la región de control de desvanecedores, haga clic en el botón Envío de canal, elija un bus o una cadena de efectos asignables en el menú y arrastre el control de fundido para ajustar el nivel de envío.

Cuando está seleccionado el botón Configuración de automatización en la región de control de desvanecedores, el controlador de fundido se muestra como y se puede usar para editar la automatización de volumen de envío en la pista del bus.



El nivel de recorte se añade a la configuración de automatización, de modo que la envolvente se conserva, pero con un refuerzo o una reducción aplicados. Por ejemplo, configurar el control de recorte a -3 dB produce el mismo efecto que disminuir cada punto envolvente en 3 dB.



Para ajustar el tamaño de la región de control de envío, arrastre la línea divisoria de la parte inferior para que se vean más o menos envíos.

Los envíos del bus tienen un volumen posterior (así como un silencio posterior) de forma predeterminada. Para cambiar al volumen previo (así como al silencio previo), haga clic en el botón Previo/Posterior para cambiar al modo Envío previo a volumen.

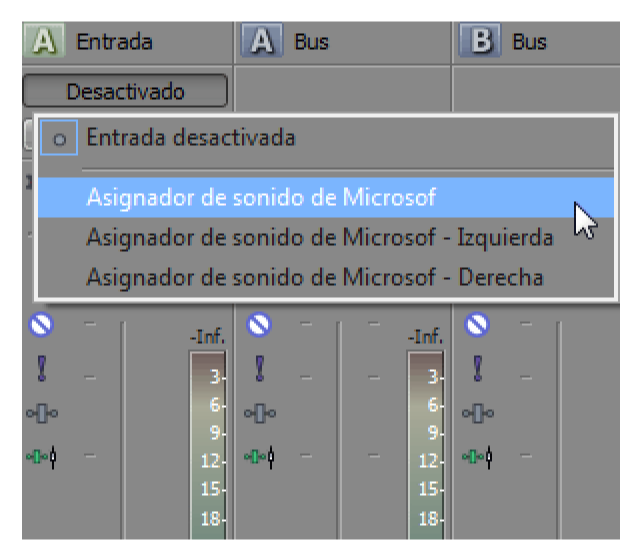
Cambio del puerto de entrada o salida de un bus de entrada

Cuando la región de control de E/S está visible, cada bus muestra controles que se pueden usar para configurar el dispositivo de salida y entrada del bus.

Para mostrar u ocultar la región de control de E/S, haga clic en el botón E/S del panel Ver controles.

Selección de un dispositivo de entrada

Para elegir un dispositivo de entrada, haga clic en el botón Entrada y elija un puerto en el menú.



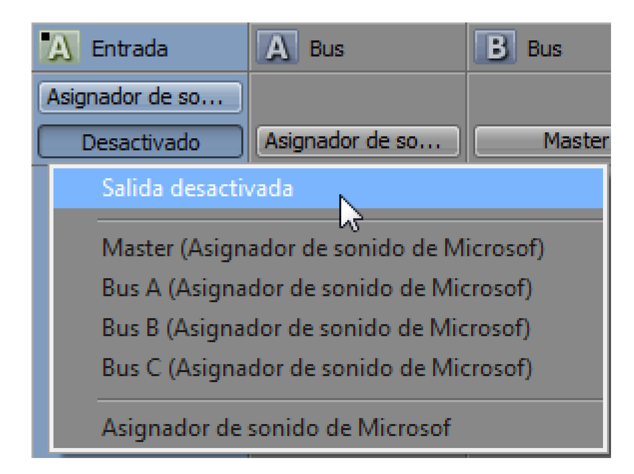
Selección de un dispositivo de salida

Para elegir un dispositivo de salida, haga clic en el botón Salida y elija un bus o una salida de hardware en el menú, o bien seleccione Salida desactivada.

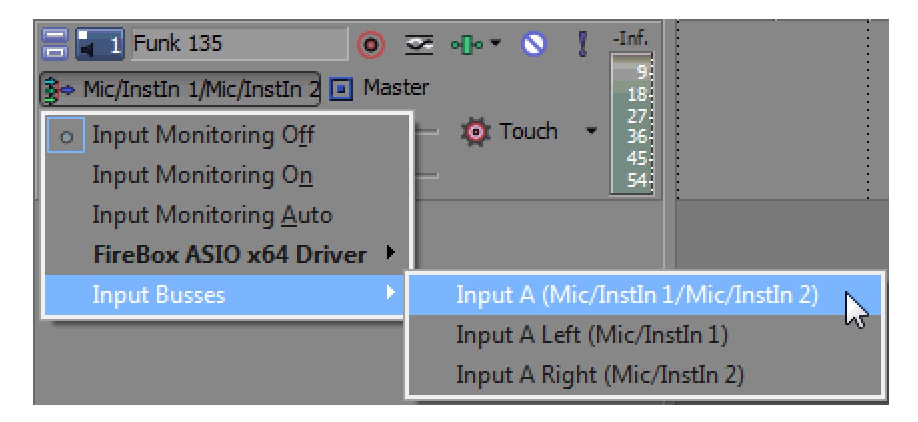
El establecimiento de la salida en Salida desactivada resulta útil cuando se emplea un bus de entrada como entrada de grabación y se desea supervisar el bus en la pista, o bien cuando se usa un bus de entrada como micrófono de intervención.



Cuando se dirigen buses a salidas de hardware, las salidas de dichos buses no se incluirán en la mezcla cuando se renderice el proyecto.



Si desea usar un bus de entrada como entrada de pista, haga clic en el botón Entrada de grabación en la cabecera de pista, seleccione Buses de entrada en el menú y elija un bus de entrada en el submenú:



Monitorización de los niveles de bus con medidores VU/PPM

Cuando la región de control de medidores VU es visible, puede mostrar los medidores de unidad de volumen (VU) y de programa pico (PPM) para ayudarle a determinar la percepción del refuerzo de la señal de audio (los medidores de programas pico ofrecen mejores tiempos de respuesta a aumentos de volumen que los medidores VU).

Para mostrar u ocultar la región de control de medidores VU, haga clic en el botón Medidores VU del panel Ver controles.

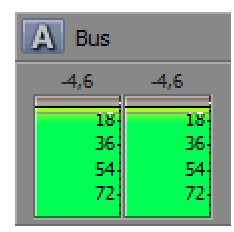


Haga clic con el botón secundario en el medidor y elija un parámetro en el menú contextual (o pase el cursor sobre el medidor y mueva la rueda del ratón) para cambiar la resolución y las opciones de visualización. Para obtener más información, consulte "Supervisar los niveles de pista con medidores VU/PPM" en la página 428.

Monitorización de los niveles de bus con medidores de pico

Cuando la región de control de medidores está visible, cada bus muestra medidores que se pueden usar para supervisar los niveles de salida.

Para mostrar u ocultar la región de control de medidores, haga clic en el botón Medidores del panel Ver controles.



 Si la región de control de medidores no está visible, se muestran medidores de picos en la región de control de fundidos.

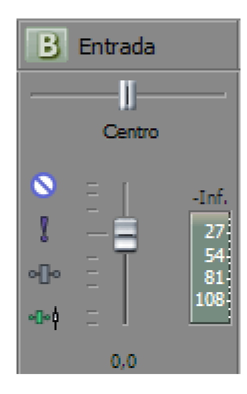
Haga clic con el botón secundario en el medidor y elija una opción en el menú contextual para cambiar las opciones de visualización y resolución.

 Haga clic con el botón secundario en los medidores de picos y seleccione Mostrar medidor de picos para mostrar u ocultar medidores para canales individuales.

Silencio y aislamiento de silencio de un bus

Cuando la región de control de fundidos está visible, cada bus muestra los botones Silencio y Solo.

Para mostrar u ocultar la región de control de fundidos, haga clic en el botón Controles de fundido del panel Ver controles.



Silenciamiento de buses

Cuando no está seleccionado el botón Configuración de automatización, puede hacer clic en el botón Silencio para impedir que se reproduzca un bus en la mezcla. Haga clic en el botón Silencio de buses adicionales para añadirlos al grupo de silencio. Para anular el silencio de un bus, vuelva a hacer clic en el botón Silencio.

Cuando está seleccionado el botón Configuración de automatización, el botón Silencio se muestra como y se puede usar para editar la automatización de silencio en la pista de bus.

Reproducción de solo un bus

Haga clic en el botón Solo para silenciar todos los buses no seleccionados. Haga clic en el botón Solo de otros buses para añadirlos al grupo de solo. Para eliminar un bus del grupo de solo, vuelva a hacer clic en su botón Solo.

Ajuste de la panoramización o el volumen de un bus

Cuando la región de control de desvanecedores está visible, cada bus de entrada muestra un control deslizante Pan y un control de fundido de Volumen.



El control deslizante Panoramización solo aparece cuando se dirige un bus de entrada al bus del master o a un bus auxiliar. No está disponible cuando el bus de entrada se dirige directamente a una salida de hardware.

Para mostrar u ocultar la región de control de fundidos, haga clic en el botón Controles de fundido del panel Ver controles.

Ajuste de la panoramización

Cuando no está seleccionado el botón Configuración de automatización, se puede arrastrar el control deslizante Pan para definir la posición del bus en el campo estéreo: arrastrarlo a la izquierda situará el bus en el altavoz izquierdo más que en el derecho, y arrastrarlo a la derecha situará el bus en el altavoz derecho.

Puede presionar Ctrl mientras arrastra el control deslizante para ajustar la configuración en incrementos pequeños o hacer doble clic en el control deslizante para volver a establecer el valor en 0.

Cuando está seleccionado el botón Configuración de automatización, el control deslizante Pan se muestra como y se puede usar para editar la automatización de panoramización en la pista de bus.



El nivel de recorte se añade a la configuración de automatización de la panoramización, de modo que la envolvente de panoramización se conserva, pero con un desplazamiento aplicado. Por ejemplo, configurar el control de recorte a 9 % a la izquierda produce el mismo efecto que mover cada punto envolvente un 9 % a la izquierda.

Ajuste del volumen

Cuando no está seleccionado el botón Configuración de automatización, se puede arrastrar el control de fundido de Volumen para controlar el volumen general (recorte) del bus.

Puede presionar Ctrl mientras arrastra el control deslizante para ajustar la configuración en incrementos pequeños o hacer doble clic en el control deslizante para volver a establecer el valor en 0.

Cuando está seleccionado el botón Configuración de automatización, el controlador de fundido de Volumen se muestra como y se puede usar para editar la automatización de volumen en la pista de bus.



El nivel de recorte se añade a la configuración de automatización del volumen, de modo que la envolvente se conserva, pero con un refuerzo o una reducción aplicados. Por ejemplo, configurar el control de recorte a -3 dB produce el mismo efecto que disminuir cada punto envolvente en 3 dB.

Cambio del direccionamiento previo o posterior

Los efectos de insertos en los buses de entrada siempre se aplican con desvanecedor previo: la cadena de efectos no se ve afectada por el control de fundido de ganancia del canal.

El botón de envío de fundido previo o posterior permite crear mezclas cue que no se ven afectadas por las fases de ganancia (o silenciamiento/panoramización) del bus o la pista. Para obtener más información, consulte "Creación de una mezcla cue (auriculares) con la mesa de mezclas" en la página 454.

- Cuando se selecciona el botón de envío del desvanecedor previo, la señal de audio fluye de la siguiente forma: efectos de bus – envío de bus – panoramización de bus – volumen de bus.
- Cuando se selecciona el botón de envío del desvanecedor posterior, la señal de audio fluye de la siguiente forma: efectos de bus – panoramización de bus – volumen de bus – envío de bus.

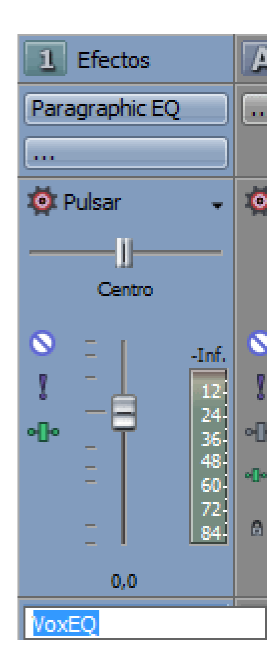
Tiras de canal de envío de efectos (efectos asignables)

Se muestra una tira de canal independiente para cada envío de efectos (cadena de efectos asignables) del proyecto.

Para mostrar u ocultar las tiras de canal de los efectos asignables, haga clic en el botón Envíos de efectos del panel Ver Controles.

Cambio del nombre a una cadena de efectos asignables

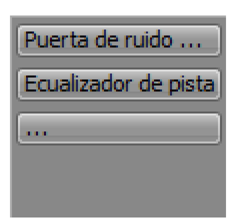
Para cambiar el nombre a una cadena de efectos asignables, haga doble clic en la etiqueta de la parte inferior de la tira de canal y escriba un nombre nuevo en el cuadro (o presione F2 para cambiar el nombre a la cadena de efectos asignables seleccionada). En la mesa de mezclas, la tira de canal se actualiza al presionar Entrar.



Adición o edición de efectos

Cuando la región de control de efectos de insertos está visible, cada cadena de efectos asignables muestra sus efectos en la parte superior de la tira de canal.

Para mostrar u ocultar la región de control de efectos de insertos, haga clic en el botón Efectos de insertos del panel Ver controles.



Cada efecto se muestra como un botón. Puede colocar el puntero en un botón para ver una información sobre herramientas que muestra el nombre completo del plugin y el parámetro predeterminado.

Adición de plugins

Para añadir un plugin nuevo a la cadena de efectos, haga clic en el botón ... y elija un plugin nuevo en el menú.

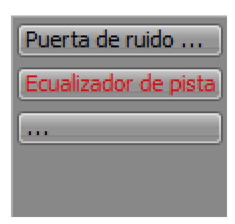
Edición de la configuración de efectos

Haga clic en el botón de un efecto para mostrar la ventana Plugin de audio, en la que podrá ajustar la configuración del plugin.

Al hacer clic con el botón secundario en el botón de un efecto, se muestra un menú contextual:

- Elija Mostrar <Nombre del plugin> para que se abra la ventana Plugin de audio, desde la que podrá realizar ajustes en los controles del plugin.
- Elija Ignorar <Nombre del plugin> para anular temporalmente un plugin.

  Cuando se anula un efecto, el texto del botón se muestra en rojo.

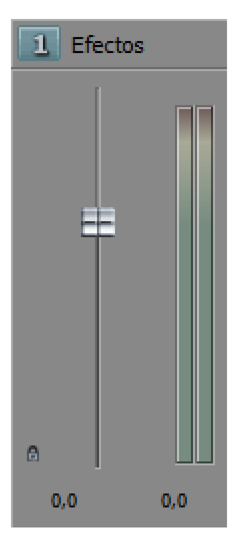
  

- Elija Eliminar <Nombre del plugin > para eliminar un plugin de la cadena de efectos.
- Seleccione Predeterminados y, a continuación, elija una opción en el submenú para cargar un parámetro predeterminado nuevo. El parámetro predeterminado actual se indica mediante un punto (•).
- Para sustituir el plugin actual, haga clic con el botón secundario en el botón del efecto y elija un nuevo plugin en el menú. Los plugins se organizan en submenús en función del tipo: EQ, Dynamics (dinámica), Reverberaciones, etc.

Ajuste de los niveles de entrada de los efectos asignables

Cuando la región de control de envíos está visible, cada cadena de efectos asignables muestra controles que se pueden usar para ajustar y controlar el volumen de entrada de la cadena de efectos.

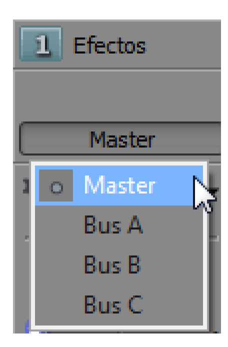
Para mostrar u ocultar la región de control de envíos, haga clic en el botón Envíos del panel Ver controles.



Cambio del dispositivo de salida de una cadena de efectos

Cuando la región de control de E/S está visible, cada cadena de efectos asignables muestra controles que se pueden usar para configurar el dispositivo de salida de la cadena.

Para mostrar u ocultar la región de control de E/S, haga clic en el botón E/S del panel Ver controles.



Para elegir un dispositivo de salida, haga clic en el botón Salida y elija un bus en el menú.

Monitorización de los niveles de salida con medidores VU/PPM

Cuando la región de control de medidores VU es visible, puede mostrar los medidores de unidad de volumen (VU) y de programa pico (PPM) para ayudarle a determinar la percepción del refuerzo de la señal de audio (los medidores de programas pico ofrecen mejores tiempos de respuesta a aumentos de volumen que los medidores VU).

Para mostrar u ocultar la región de control de medidores VU, haga clic en el botón Medidores VU del panel Ver controles.



Haga clic con el botón secundario en el medidor y elija un parámetro en el menú contextual (o pase el cursor sobre el medidor y mueva la rueda del ratón) para cambiar la resolución y las opciones de visualización.

Elemento	Descripción
Mostrar VU/PPM	Utilice este comando para mostrar u ocultar los medidores para canales individuales.
Restablecer saturación	Borra los indicadores de saturación.

Elemento	Descripción
VU tradicional	El medidor de VU tradicional se muestra con una escala de-10 dB a +2 dB. 0 dB en el medidor de VU equivale a 4 dBu.
VU ampliada	El medidor de VU ampliada se muestra con una escala de -30 dB a +8 dB. 0 dB en el medidor de VU equivale a 4 dBu.
VU logarítmica	Muestra los medidores en una escala logarítmica (como los medidores de picos Sound Forge) en lugar de las escalas lineales tradicionalmente asociadas a los medidores VU.
UK PPM	El medidor de programa pico UK (también conocido como medidor BBC) es un medidor de tipo II y se muestra con una escala de 1 a 7, que corresponde al rango de -12 a 12 dBu:

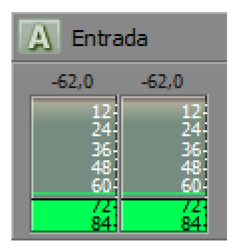
Marcas de UK	dBu
7	12
6	8
5	4
4	0
3	4
2	8
1	-12

Elemento	Descripción
EBU PPM	El medidor de programa pico EBU es un medidor de tipo II y se muestra con una escala de -12 a +12, que corresponde al rango de -12 dBu a 12 dBu. 0 en el EBU PPM equivale a 0 dBu. EBU PPM y UK PPM responde de forma idéntica al aumento de volumen, pero EBU PPM se desvanece más lentamente.
DIN PPM	El medidor de programa pico DIN es un medidor de tipo I y se muestra con una escala de -50 dB a +5 dB, que corresponde al rango de -44 dBu a 11 dBu. 0 dB en el DIN PPM equivale a 6 dBu.
Nordic PPM	El medidor de programa pico Nordic es un medidor de tipo I y se muestra con una escala de -42 dB a +12 dB, que corresponde al rango de -42 dBu a 12 dBu. 0 dB en el Nordic PPM equivale a 0 dBu.
Mostrar etiquetas	Activa y desactiva las etiquetas de nivel de medidor.
Mostrar picos	Alterna los indicadores de nivel de pico encima del medidor.
Mantener picos	Cuando se selecciona, los niveles de picos más elevados se representan mediante una fina línea en el medidor.
Mantener valles	Cuando se selecciona, los niveles de picos más bajos se representan mediante una fina línea en el medidor.
Modo típico	Cuando se selecciona este modo, los medidores de VU usan un método de cálculo distinto para simular la respuesta de medidores de VU análogos.

Monitorización de los niveles de salida con medidores de pico

Cuando la región de control de medidores está visible, cada cadena de efectos asignables muestra medidores que se pueden usar para controlar los niveles de salida.

Para mostrar u ocultar la región de control de medidores, haga clic en el botón Medidores del panel Ver controles.



 Si la región de control de medidores no está visible, se muestran medidores de picos en la región de control de fundidos.

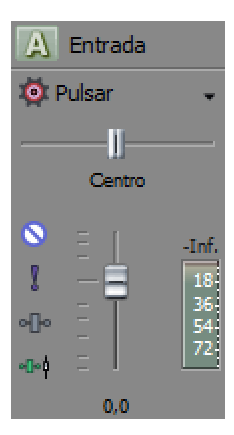
Haga clic con el botón secundario en el medidor y elija un parámetro en el menú contextual (o pase el cursor sobre el medidor y mueva la rueda del ratón) para cambiar la resolución y las opciones de visualización.

 Haga clic con el botón secundario en los medidores de picos y seleccione Mostrar medidor de picos para mostrar u ocultar medidores para canales individuales.

Silencio o aislamiento de cadenas de efectos asignables

Cuando la región de control de fundidos está visible, cada cadena de efectos asignables muestra los botones Silencio y Solo

Para mostrar u ocultar la región de control de fundidos, haga clic en el botón Controles de fundido del panel Ver controles.



Silenciamiento de cadenas de efectos asignables

Cuando no está seleccionado el botón Configuración de automatización, puede hacer clic en el botón Silencio para impedir que un bus de cadena de efectos asignables se reproduzca en la mezcla. Haga clic en el botón Silencio de las cadenas adicionales para añadirlas al grupo de silencio. Para anular el silencio de una cadena, vuelva a hacer clic en el botón Silencio.

Cuando está seleccionado el botón Configuración de automatización, el botón Silencio se muestra como y se puede usar para editar la automatización de silencio en la pista de bus.

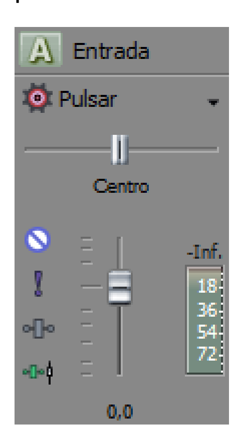
Aislamiento de cadenas de efectos asignables

Haga clic en el botón Solo para silenciar todas las cadenas de efectos asignables y buses que no se hayan seleccionado. Haga clic en el botón Solo de otras cadenas de efectos asignables o buses para añadirlos al grupo de solo. Para eliminar una cadena del grupo de solo, vuelva a hacer clic en su botón Solo.

Ajuste del volumen o la panoramización de los efectos asignables

Cuando la región de control de fundidos está visible, cada bus muestra un control deslizante Pan y un control de fundido de Volumen.

Para mostrar u ocultar la región de control de fundidos, haga clic en el botón Controles de fundido del panel Ver controles.



Ajuste de la panoramización

Cuando no está seleccionado el botón Configuración de automatización, se puede arrastrar el control deslizante Pan para definir la posición del bus en el campo estéreo: arrastrarlo a la izquierda situará el bus en el altavoz izquierdo más que en el derecho, y arrastrarlo a la derecha situará el bus en el altavoz derecho.

Puede presionar Ctrl mientras arrastra el control deslizante para ajustar la configuración en incrementos pequeños o hacer doble clic en el control deslizante para volver a establecer el valor en 0.

Cuando está seleccionado el botón Configuración de automatización , el control deslizante Pan se muestra como y se puede usar para editar la automatización de panoramización en la pista de bus.



El nivel de recorte se añade a la configuración de automatización de la panoramización, de modo que la envolvente de panoramización se conserva, pero con un desplazamiento aplicado. Por ejemplo, configurar el control de recorte a 9 % a la izquierda produce el mismo efecto que mover cada punto envolvente un 9 % a la izquierda.

Ajuste del volumen

Cuando no está seleccionado el botón Configuración de automatización , se puede arrastrar el control de fundido de Volumen para controlar el volumen general (recorte) del bus.

Puede presionar Ctrl mientras arrastra el control deslizante para ajustar la configuración en incrementos pequeños o hacer doble clic en el control deslizante para volver a establecer el valor en 0.

Cuando está seleccionado el botón Configuración de automatización , el controlador de fundido de Volumen se muestra como y se puede usar para editar la automatización de volumen en la pista de bus.



El nivel de recorte se añade a la configuración de automatización del volumen, de modo que la envolvente se conserva, pero con un refuerzo o una reducción aplicados. Por ejemplo, configurar el control de recorte a -3 dB produce el mismo efecto que disminuir cada punto envolvente en 3 dB.

Creación de una mezcla cue (auriculares) con la mesa de mezclas

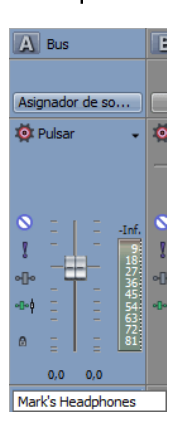
Cuando se realiza una grabación, a menudo es preciso crear mezclas de monitor independientes: el intérprete ubicado en la cabina de grabación puede requerir una mezcla ligeramente diferente de la que se escucha en la sala de control. La flexibilidad de la mesa de mezclas facilita la creación de mezclas cue personalizadas.

Cuando se inicia un proyecto nuevo, todas las pistas de audio se dirigen al bus del master. Asumamos que se está usando el bus del master para la mezcla principal. Si dispone de una tarjeta de sonido con varias salidas de hardware, puede crear mezclas alternativas que enviar a cada una de ellas sin modificar la mezcla principal.

1. Primero, vaya a la ficha Dispositivo de audio en el cuadro de diálogo Preferencias y asegúrese de que haya un dispositivo de varias salidas seleccionado en la lista desplegable Tipo de dispositivo de audio.
2. En la ficha Audio del cuadro de diálogo Preferencias, quite la marca de la casilla de verificación Desvanecedor previo de pista envía escucha a silencio.
3. Si no se muestra la mesa de mezclas, seleccione Mesa de mezclas en el menú Ver.

4. En primer lugar, hagamos clic en el botón Insertar bus, en la ventana de la mesa de mezclas, con objeto de crear un nuevo bus para nuestra mezcla alternativa.

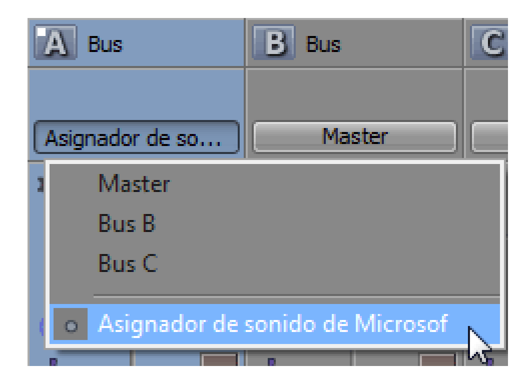
5. De forma predeterminada, el bus se denomina "Bus A". Hagamos doble clic en la etiqueta del bus para escribir "Auriculares de Marcos" en el cuadro y dar así al bus un nombre más descriptivo.



6. Ahora tenemos que dirigir el bus de auriculares a una de las salidas de la tarjeta de sonido.

    a. En la mesa de mezclas, haga clic en el botón Salida en la región de control de E/S del bus de mezcla cue. Aparecerá un menú que muestra una lista de todas las salidas de la tarjeta de sonido.

     Para mostrar u ocultar la región de control de E/S, haga clic en el botón E/S del panel Ver controles.

    b. Seleccione la salida a la que desee enviar la mezcla de auriculares.

    c. Conecte los auriculares del intérprete a la salida seleccionada.

7. Ahora tenemos que crear nuestra mezcla de auriculares.

    a. Si la región de control de envíos aún no es visible, haga clic en el botón Envíos del panel Ver controles. Observe que cada pista tiene ahora un envío para los Auriculares de Marcos (Bus A).

    Si dispone de varios buses en el proyecto, puede ajustar la altura de la región de control de envíos para que se muestren todos los envíos, o bien hacer clic en el botón Envío de canal de cada pista y elegir Auriculares de Marcos (bus A) en el menú.

b. Haga clic en Previo/Posterior, en la región de control de envíos de cada pista, para seleccionar el modo Envío de volumen previo. Cuando los envíos del bus tienen un volumen previo, la mezcla cue es independiente de la mezcla principal.

c. Arrastre el control de fundido de la tira de canal de cada pista para ajustar el nivel de la pista que se envía al bus de mezcla de auriculares. Si se seleccionan varias pistas, puede ajustar los niveles de envío del bus al mismo tiempo.

   Haga clic con el botón secundario en el control de fundido de envío del bus, en la cabecera de pista de la ventana principal de la aplicación, y seleccione Vincular a panoramización de pista principal en el menú contextual. Al seleccionar este comando, la panoramización de pista se aplica a los envíos del bus (incluyendo la posición y el modo de panoramización). Si no se selecciona la opción Vincular a panoramización de pista principal, la pista enviará una señal estéreo con panoramización central utilizando el modo de panoramización actual de la pista.

   Si desea excluir una pista de la mezcla de auriculares, configure sus envíos en -Inf.

   Puede usar la tira de canal del bus de mezcla de auriculares en la mesa de mezclas para ajustar el nivel de la mezcla de auriculares, añadir efectos a la mezcla o silenciar y reproducir solo la mezcla.

   Si necesita crear varias mezclas, puede añadir hasta 26 buses a la mesa de mezclas y repetir el procedimiento descrito en este tema.

Capítulo 16

Composición de vídeo

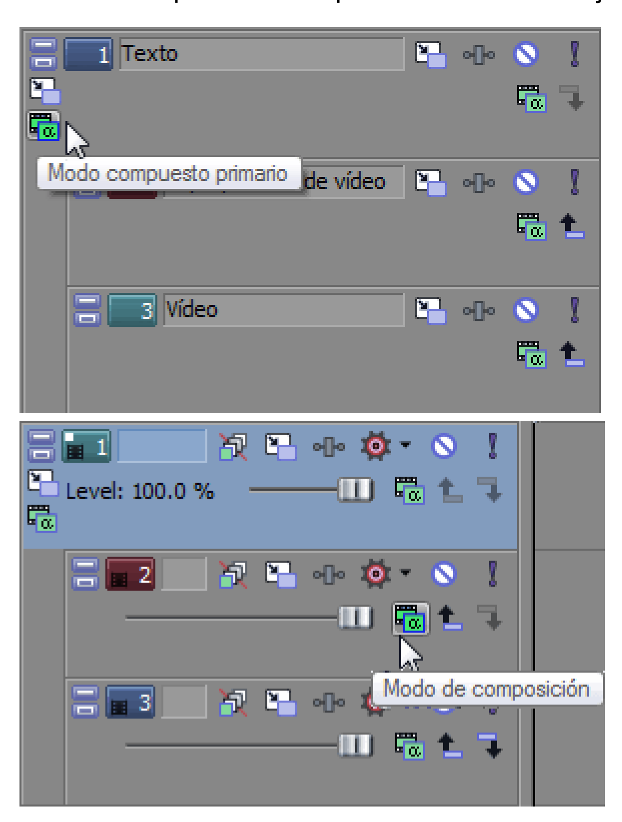
La composición es el proceso de mezcla de pistas para crear una salida de una sola capa.

Con el software Vegas® Pro también se puede ajustar la opacidad de parte del clip o de su totalidad y superponer un clip encima de otro para conseguir efectos especiales y transiciones o para añadir diferentes fondos.

Composición y máscaras

Puede usar este proceso junto con máscaras a fin de cubrir porciones de vídeo o de limitar los efectos de un filtro. Normalmente, las máscaras se basan en el contraste de zonas oscuras y claras, en colores específicos o en un .

Haga clic en el botón Modo compuesto primario o Modo de composición de la cabecera de pista y seleccione un modo del menú para determinar cómo se generará la transparencia de una pista de vídeo. Ya que las pistas inferiores se muestran a través de pistas superiores, es el modo de composición de la pista superior el que determina la cantidad que se muestra de la pista inferior. El modo de composición de la pista de vídeo inferior ajusta su transparencia contra el fondo.



Para cambiar la opacidad/transparencia de todos los eventos de la pista, arrastre el control deslizante Nivel en la cabecera de la pista o utilice una envolvente de nivel compuesto para ajustar la

opacidad/transparencia a lo largo del tiempo. Para obtener más información, consulte "Controles de pista de vídeo" en la página 290 y "Automatización de pistas de vídeo" en la página 314.

Para cambiar la opacidad o la transparencia de un único evento, puede utilizar una envolvente de evento. Para obtener más información, consulte "Envolventes de eventos" en la página 203.



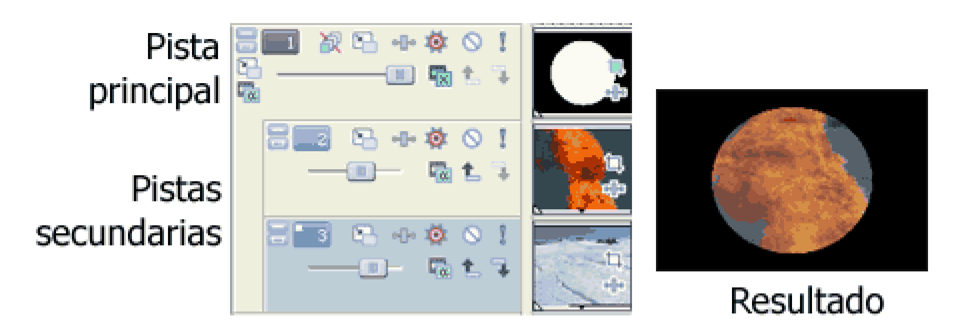
El modelo de composición de la versión Vegas Pro 6.0 y posteriores se diferencia significativamente del modelo de la versión Vegas Pro 4.0. Para reproducir el comportamiento de las máscaras primarias/secundarias de la versión Vegas Pro 4.0, ajuste el modo de composición de la pista primaria a Multiplicar y, a continuación, aplique el plugin Generador de máscaras como efecto de pista en la pista primaria.

Obtención de más información sobre las pistas primarias y secundarias

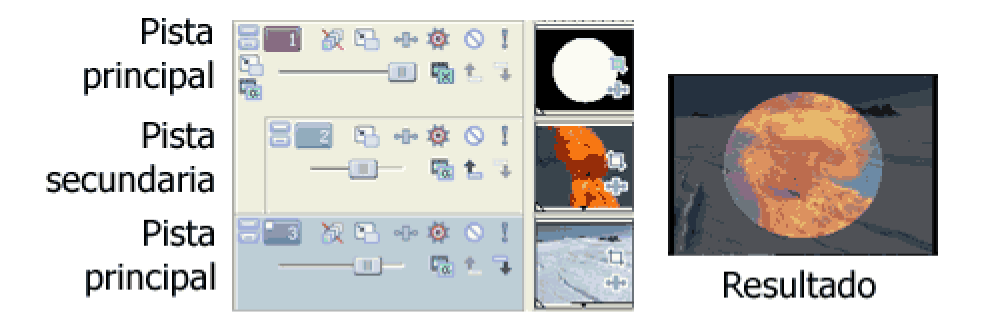
La clave para comprender los solapamientos, las máscaras, las transparencias y la composición es comprender la relación primaria/secundaria entre pistas. En términos generales, la pista primaria es la superior de un grupo de pistas (a menudo solo dos) y el comportamiento de las pistas secundarias (es decir, cómo se componen conjuntamente) viene determinado por la pista primaria.

- Haga clic en el botón Crear secundario de composición de una pista primaria para crear una secundaria.
- Haga clic en el botón Crear primario de composición de una pista secundaria para crear una primaria.

En este primer ejemplo, tenemos tres pistas. La pista uno contiene una máscara. La región circular de la máscara es transparente, así que se ve la segunda pista. La tercera pista también es secundaria, por lo que se muestra por detrás de la pista dos.



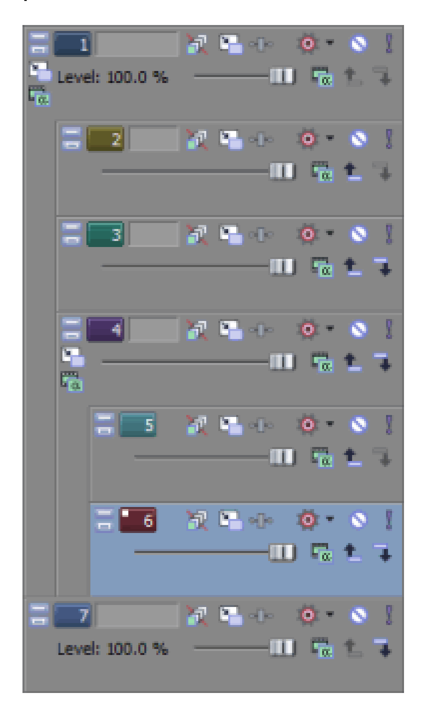
En este ejemplo, la tercera pista también es primaria, por lo que se muestra por detrás de la composición de pistas uno y dos.



Puede crear composiciones complejas creando grupos de primario/secundario anidados con los primarios y los secundarios de composición en varios niveles.

Cuando disponga de varios niveles de pistas primarias y secundarias, haga clic en el botón Crear secundario de composición para mover la pista un nivel hacia dentro; haga clic en el botón Crear primario de composición para mover la pista un nivel hacia fuera.

Mantenga presionada la tecla Ctrl mientras hace clic en el botón Crear secundario de composición para mover un nivel hacia dentro una pista y todas sus pistas secundarias.



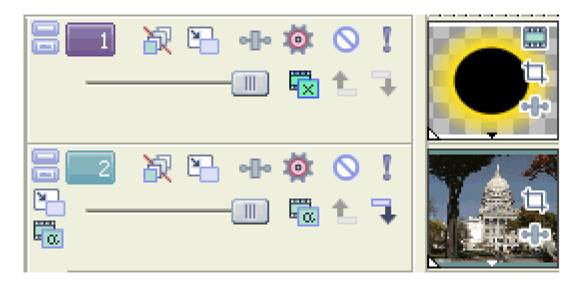
Para ver ejemplos de cómo afectan las relaciones entre pistas primarias y secundarias a las composiciones 3D, consulte "Composición 3D" en la página 464.

Obtención de más información sobre modos de composición y transparencias

El botón Modo de composición determina cómo se genera la transparencia en una pista de vídeo. Ya que las pistas inferiores se muestran a través de pistas superiores, es el modo de composición de la pista superior el que determina la cantidad que se muestra de la pista inferior. El modo de composición de la pista de vídeo inferior ajusta su transparencia contra el fondo.

El modo se puede seleccionar haciendo clic en el botón Modo de composición y seleccionando una opción en el menú.

En los siguientes ejemplos se demuestra cómo afecta cada uno de los modos de composición a dos pistas simples. La pista uno es un evento de medios generado con un borde transparente y la pista dos es un clip DV.



Modo	Descripción	Ejemplo
Multiplicar (máscara)	Combina los colores de las pistas.	
Alfa de origen	Usa el canal alfa para determinar la transparencia. El modo de composición se basa en las características del canal alfa de un evento o archivo de medios. Si no hay canal alfa, el modo Alfa de origen no tiene efecto.	
Añadir	Combina los valores de color del grupo compuesto.	
Restar	Sustrae del fondo los valores de color superpuestos.	
Cortar	Corta del fondo los valores de color superpuestos.	
Pantalla	Multiplica el inverso de los valores de color superpuestos con los valores de color del fondo. Esto suaviza los colores superpuestos y genera una imagen de vídeo más clara. El modo opuesto a este es Multiplicar.	
Superponer	Eleva el contraste mediante el modo Multiplicar en los colores más oscuros y mediante el modo Pantalla en los colores más claros.	
Luz fuerte	Añade colores superpuestos como si la superposición estuviera iluminada por un foco potente.	
Desvanecer	Ilumina el fondo basándose en los valores de color superpuestos.	
Grabar	Oscurece el fondo basándose en los valores de color superpuestos.	

Modo	Descripción	Ejemplo
Oscurecer	Compara píxel por píxel la superposición y el fondo y selecciona el valor de color más oscuro para cada píxel.	
Aclarar	Compara píxel por píxel la superposición y el fondo y selecciona el valor de color más claro para cada píxel.	
Diferencia	Compara píxel por píxel la superposición y el fondo y sustrae el valor de color más oscuro del color más claro con el fin de generar un nuevo valor de color.	
Diferencia cuadrada	Reestructura los valores de color a lo largo de una curva parabólica. Se sustraen los valores de color de las capas del grupo compuesto y, a continuación, se cuadran los valores sustraídos. La imagen resultante tendrá cambios de color menos extremos a medida que los valores de color se aproximen al negro (RVA 0,0,0) y cambios de color más extremos a medida que los valores de color se aproximen al blanco (RVA 255,255,255).	

Arrastre el control deslizante Nivel en una pista de vídeo con el fin de controlar la transparencia y la fusión de las pistas. El extremo izquierdo representa el 100 % de transparencia y el extremo derecho, el 100 % de opacidad. También puede hacer doble clic en el porcentaje para seleccionar un porcentaje numérico concreto.

Uso de un plugin de transformación 2 a 1 para una composición personalizada

Si hace clic en el botón Modo compuesto primario o en el botón Modo de composición y selecciona Personalizar en el menú, podrá usar plugins para personalizar la composición.

Los plugins incluidos Mapa de desplazamiento, Mapa de alturas y Mapa de bultos le permiten crear efectos interesantes como el de lente, espejo, agua, fuego y otros efectos de fusión.

Plugin	Descripción
Mapa de desplazamiento	Utiliza la imagen primaria como guía para desplazar las pistas secundarias compuestas a lo largo de los ejes horizontal y vertical. Los desplazamientos X e Y se codifican de forma independiente en los canales de color de la imagen.

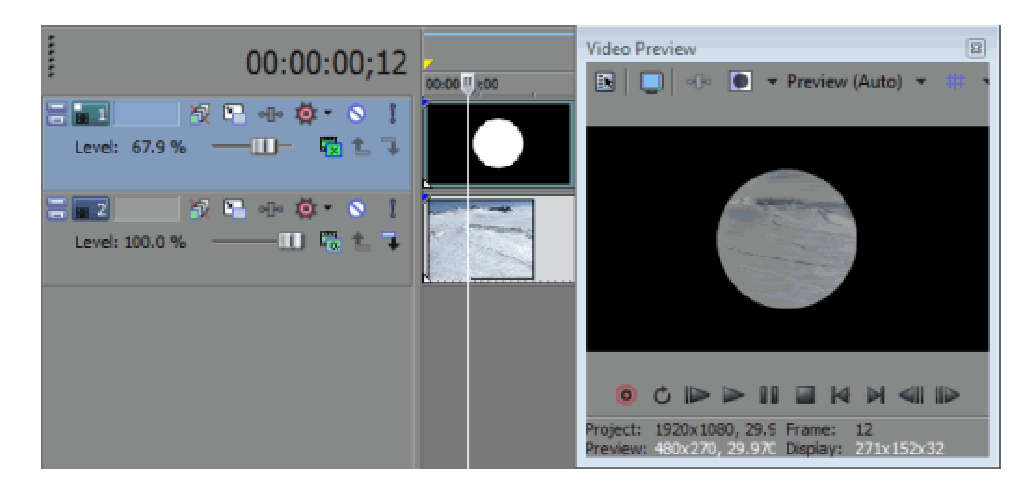
Plugin	Descripción
Mapa de alturas	Utiliza la imagen primaria como guía para hacer que los píxeles de las pistas secundarias compuestas parezcan más cerca o más lejos del observador. La gradiente de la imagen en la pista principal se usa para determinar la cantidad de desplazamiento aplicada a la imagen que se muestra en dicha ubicación, del mismo modo en que la luz se inclina al pasar por una lente.
Mapa de bultos	Utiliza la imagen primaria como guía para añadir textura e iluminación a las pistas secundarias compuestas. La textura de la asignación de relieve se aplica a las pistas secundarias compuestas: las secciones luminosas de la asignación representan áreas elevadas, mientras que las oscuras representan áreas bajas.

Creación de máscaras

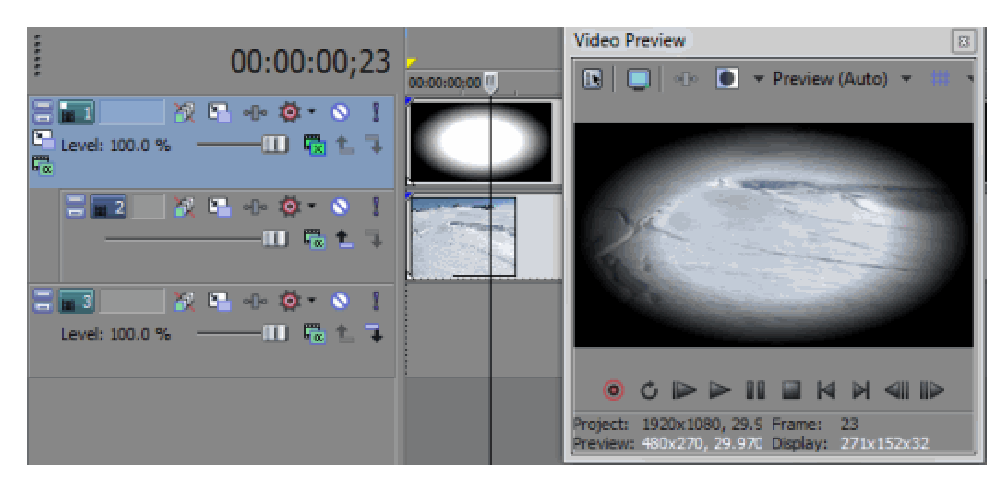
1. Si no lo ha hecho aún, coloque y sitúe la imagen o vídeo que desee usar como máscara en la pista del nivel superior del proyecto. Para obtener más información, consulte "Adición de archivos de medios a un proyecto" en la página 104.
2. Coloque archivos de vídeo en las pistas que quedan por debajo de la máscara.
3. Asegúrese de que la máscara sea un primario de composición y de que las pistas que quedan por debajo sean pistas secundarias.
4. Haga clic en el botón Modo de composición  de la pista de máscara y seleccione Multiplicar (máscara) en el menú.

   Si la imagen de máscara está en escala de grises, ya está listo. Si no es así, continúe con el paso 5.
5. Añada el plugin Generador de máscaras como efecto de pista en la pista de máscara y ajuste los controles según sea necesario para determinar la transparencia en la pista de máscara.

   También puede utilizar el cuadro de diálogo Panoramización/Recorte de evento para crear máscaras Bézier en el nivel del evento. Para obtener más información, consulte "Panoramización y recorte de eventos de vídeo" en la página 331.



Máscara de color sólido



Máscara de gradiente

Composición 3D

La composición 3D es como el movimiento de pista en esteroides. Con la composición 3D, se pueden mover pistas de vídeo a cualquier punto del espacio.

Con la composición 2D (y en versiones anteriores de Vegas Pro), se pueden mover imágenes o vídeo a lo largo de los ejes X o Y, y se puede girar vídeo sobre el eje Z. Con la composición 3D, se pueden realizar movimientos o giros a lo largo de los ejes X, Y o Z para crear distancia, profundidad y perspectiva.

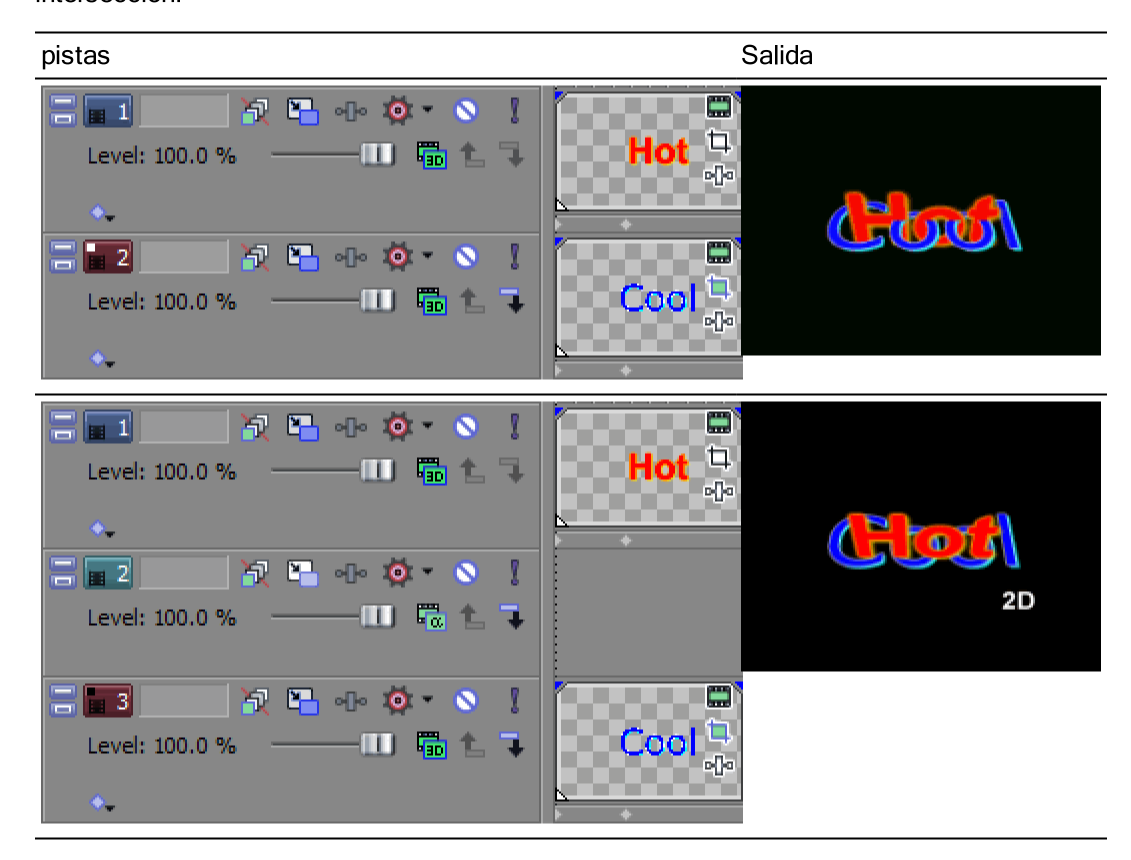
Existen dos reglas básicas en la composición 3D:

1. Cuando tiene una pista 2D en la lista de pistas, las pistas 3D situadas debajo se renderizan en 3D y se componen después como imagen 2D.

2. Una pista 2D situada en el nivel raíz (alineada a la izquierda de la lista de pistas) actúa como barrera para la interacción entre pistas 3D

   En los siguientes ejemplos, ambas pistas de texto se han girado en 3D: la pista "cálida" se gira hacia el usuario, mientras que la "fría" se gira hacia el lado contrario.

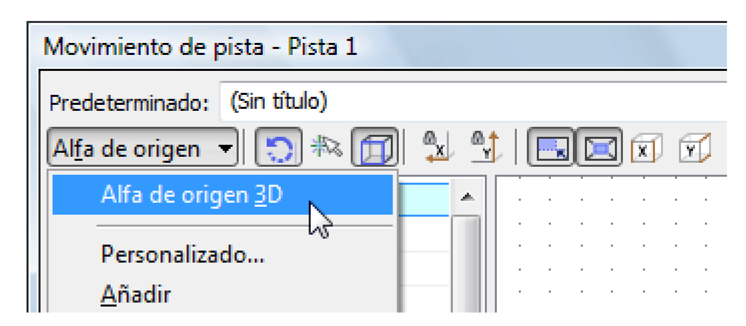
   En el primer ejemplo, las dos pistas se intersecan a lo largo de sus ejes de rotación. En el segundo ejemplo, al agregar una pista 2D por encima de la pista "fría" esta gira en 3D y se compone como imagen 2D, de forma que el texto "cálido" se muestra sobre ella sin intersección:



Movimiento de pistas en el espacio 3D

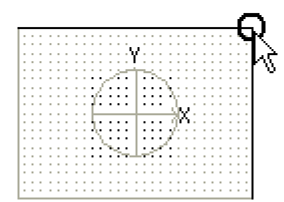
1. Haga clic en el botón Movimiento de pista de la pista que contenga la superposición que desee animar. Se mostrará la ventana Movimiento de pista.

2. En la lista desplegable Modo de composición, seleccione Alfa de origen 3D.

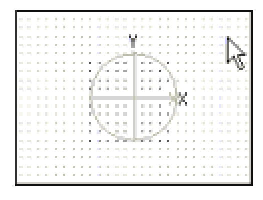


3. Elija una opción de la lista desplegable Diseño a fin de seleccionar la visualización de área de trabajo que desea utilizar. La opción Diseño le permite ver la pista desde distintos puntos de vista.

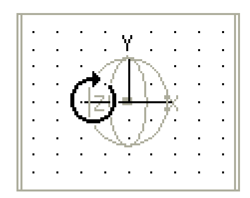
4. Ajuste el área de selección para modificar el área visible de la pista y su posición en el espacio. Puede utilizar los controles Posición, Orientación y Rotación situados en la parte izquierda de la ventana, o bien puede arrastrar el cuadro de selección en el área de trabajo. Cuando lo arrastre, se mostrarán las guías en negrita para indicar cómo se moverá o girará la pista:



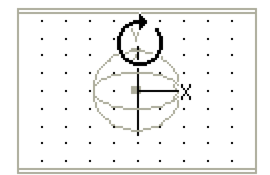
Acercamiento o alejamiento del espectador. Arrastre por las esquinas para invertir la pista.



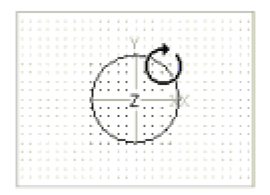
Arrastre de la pista.



Giro de izquierda a derecha sobre el eje Y.



Giro hacia delante o atrás sobre el eje X.



Rotación sobre el eje Z.

5. Utilice los botones situados en la parte superior del cuadro de diálogo para permitir o impedir el movimiento o la ampliación/reducción de escala. Para obtener más información, consulte el apartado *Cambiar las opciones de edición* en este tema.

    Haga clic con el botón secundario en el área de trabajo para acceder a un menú contextual que muestra comandos para restaurar, centrar o invertir el cuadro de selección. También puede hacer que el cuadro coincida con la relación de aspecto del medio de origen o con la relación de aspecto de salida del proyecto. Hacer coincidir la relación de aspecto de salida puede evitar la aparición de bandas negras cuando utilice medios de origen (como fotografías) que no coincidan con la relación de aspecto del proyecto.

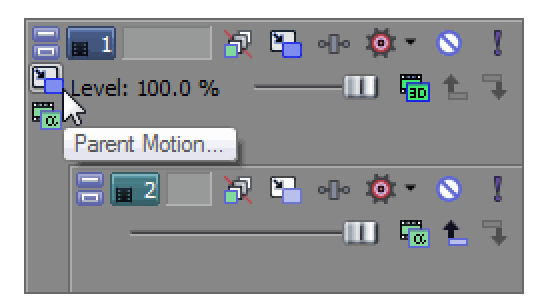
6. El movimiento de pista en 3D se ejecuta instantáneamente y los resultados se actualizan en la ventana Vista previa de vídeo.
7. Utilice el controlador de fotogramas clave situado en la parte inferior de la ventana Movimiento de pista para establecer distintas opciones de movimiento de pista a lo largo de esta.
8. Durante la reproducción, los fotogramas intermedios se interpolan para crear un movimiento suave.

   Expanda el encabezado Interpolación de fotogramas clave, en la parte izquierda de la ventana, y arrastre el control deslizante Suavidad para ajustar la interpolación. Para obtener más información sobre la animación de fotogramas clave, consulte "Animación de fotogramas clave" en la página 352.

Movimiento de un grupo de pistas compuestas en el espacio 3D (aplicar movimiento primario)

1. Haga clic en el botón Crear secundario de composición en las pistas que desea agrupar para crear un grupo de composición.
2. Haga clic en el botón Modo compuesto primario en la pista primaria y seleccione Alfa de origen 3D.

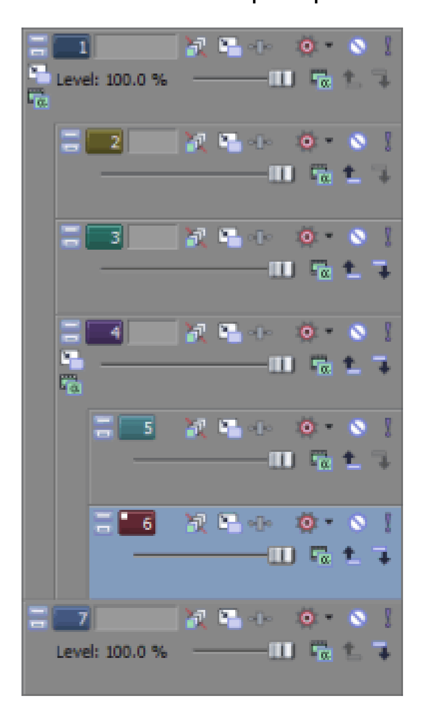
3. Haga clic en el botón Movimiento primario en la pista primaria. Se mostrará la ventana Movimiento de pista.



El movimiento de pista primario afecta tanto a la pista primaria como a las secundarias.

En la lista de pistas de muestra, el movimiento de la pista primaria en la pista 1 afectará de las pistas 1 a 6.

El movimiento de la pista primaria aplicado a la pista 4 solo afectará de las pistas 4 a 6.



4. Elija una opción de la lista desplegable Diseño a fin de seleccionar la visualización de área de trabajo que desea utilizar. La opción Diseño le permite ver la pista desde distintos puntos de vista.

5. Ajuste el área de selección para modificar el área visible del grupo compuesto y su posición en el espacio. Puede utilizar los controles Posición, Orientación y Rotación situados en la parte izquierda de la ventana, o bien puede arrastrar el cuadro de selección en el área de trabajo. Cuando lo arrastre, se mostrarán las guías en negrita para indicar cómo se moverá o girará el grupo.

6. Utilice los botones situados en la parte superior del cuadro de diálogo para permitir o impedir el movimiento o la ampliación/reducción de escala. Para obtener más información, consulte "Cambiar las opciones de edición" en la página 470.

    Haga clic con el botón secundario en el área de trabajo para acceder a un menú contextual que muestra comandos para restaurar, centrar o invertir el cuadro de selección. También puede hacer que el cuadro coincida con la relación de aspecto del medio de origen o con la relación de aspecto de salida del proyecto. Hacer coincidir la relación de aspecto de salida puede evitar la aparición de bandas negras cuando utilice medios de origen (como fotografías) que no coincidan con la relación de aspecto del proyecto.

7. El movimiento de pista en 3D se ejecuta instantáneamente y los resultados se actualizan en la ventana Vista previa de vídeo.

8. Utilice el controlador de fotogramas clave situado en la parte inferior de la ventana Movimiento de pista para establecer distintas opciones de movimiento a lo largo de las pistas.

9. Durante la reproducción, los fotogramas intermedios se interpolan para crear un movimiento suave.

   Expanda el encabezado Interpolación de fotogramas clave, en la parte izquierda de la ventana, y arrastre el control deslizante Suavidad para ajustar la interpolación. Para obtener más información sobre la animación de fotogramas clave, consulte "Animación de fotogramas clave" en la página 352.

Aplicación de una cámara estereoscópica 3D

Los controles de la Cámara 3D estereoscópica permiten añadir profundidad estereoscópica a los elementos de composición de la pista de 3D.

1. Configure el proyecto como un proyecto 3D estereoscópico. Para obtener más información, consulte "Configuración del proyecto 3D estereoscópico" en la página 243.

2. Añada medios 2D a la escala de tiempo.

3. Haga clic en el botón Movimiento de pista . Se mostrará la ventana Movimiento de pista.

4. En la lista desplegable Modo de composición, seleccione Alfa de origen 3D.

5. Haga clic en el botón Expandir ⊞ junto al encabezado Cámara 3D estereoscópica del lado izquierdo de la ventana Movimiento de pista. Se muestran los controles Separación de lente y Ajuste de profundidad.

6. Utilice los controles Separación de lente y Ajuste de profundidad para definir la profundidad del medio:

Elemento	Descripción
Separación de lente	Escriba un valor en el cuadro (o haga clic en ▾ para mostrar un control deslizante que pueda arrastrar) para especificar la distancia entre las lentes en la cámara estereoscópica de 3D El ajuste representa un porcentaje de la anchura del fotograma. Para una presentación en una televisión de alta definición de 40 pulgadas, el valor no excedería normalmente el 7%. Para una proyección teatral, el valor no excedería normalmente el 0,5 %.
Ajuste de profundidad	Escriba un valor en el cuadro (o haga clic en ▾ para desplazar las imágenes de ojo izquierdo y derecho con el fin de especificar la profundidad de la imagen de 3D Lo habitual es que se quiera que toda la acción se produzca tras del plano de pantalla y que solo se cruce el plano de pantalla para efectos especiales o dramáticos. Sin embargo, asegúrese de no crear nunca divergencia, donde la imagen del ojo izquierdo aparecería más de 2,5 pulgadas a la izquierda de la imagen del ojo derecho en la pantalla más grande en la que se vaya a mostrar la película. 0 representa la profundidad de la pantalla, valores positivos llevan la acción detrás de la profundidad de la pantalla y valores negativos llevan la acción delante de la profundidad de pantalla.

Cambiar las opciones de edición

Utilice la barra de herramientas situada en la parte superior de la ventana Movimiento de pista para cambiar las opciones de edición:

Elemento		Descripción
	Habilitar rotación	Seleccione este botón si desea que se pueda girar o rotar el vídeo. Si el botón no se encuentra seleccionado, el vídeo se bloquea de tal modo que puede moverse por los ejes X, Y o Z, pero la pista no se puede girar.
	Habilitar ajuste a cuadrícula	Seleccione este botón si desea que la edición se ajuste a la cuadrícula.
	Editar en espacio de objetos	Seleccione este botón si desea realizar la edición en el espacio del objeto, en lugar de hacerlo en el espacio de la cámara. Por ejemplo, si se gira una pista, su eje X puede no corresponderse con el eje X de la ventana Vista previa de vídeo. Si se selecciona el botón Editar en espacio de objetos en conjunción con los botones Impedir movimiento, se puede mover el objeto a lo largo de sus ejes X, Y y Z.
	Impedir movimiento (X)	Seleccione este botón si desea impedir el movimiento horizontal de la pista.

Elemento		Descripción
	Impedir movimiento (Y)	Seleccione este botón si desea impedir el movimiento vertical de la pista.
	Impedir movimiento (Z)	Seleccione este botón si desea impedir el movimiento de la pista a lo largo del eje Z (más cerca o más lejos del espectador).
	Bloquear relación de aspecto	Seleccione este botón si desea que el cuadro de selección conserve la relación de aspecto al modificar su tamaño. Si el botón no está seleccionado se puede ajustar la altura y la anchura de forma independiente.
	Ajustar a escala en relación al centro	Seleccione este botón si desea que el cuadro de selección conserve su punto central al modificar el tamaño del cuadro o arrastrar sus bordes. Si el botón no se encuentra seleccionado, el lado contrario del cuadro de selección permanecerá anclado al arrastrar los bordes para modificar su tamaño.
	Impedir cambio de escala (X)	Seleccione este botón si desea bloquear la dimensión horizontal del cuadro de selección.
	Impedir cambio de escala (Y)	Seleccione este botón si desea bloquear la dimensión vertical del cuadro de selección.
	Impedir cambio de escala (Z)	Seleccione este botón si desea bloquear la dimensión del eje Z del cuadro de selección.

Almacenamiento o recuperación de configuraciones predeterminadas de fotogramas clave

Las configuraciones predeterminadas de fotogramas clave guardan los valores de la fila de fotogramas clave seleccionada en la posición del cursor.



Las configuraciones predeterminadas para el movimiento de pista 2D y 3D se guardan por separado: las configuraciones predeterminadas que cree en esta ventana no estarán disponibles en la ventana Movimiento de pista 2D

Almacenamiento de configuraciones predeterminadas

1. Ajuste los valores de Posición según sus preferencias para crear un fotograma clave.
2. Escriba un nombre en el cuadro Predeterminado.
3. Haga clic en el botón Guardar predeterminado .

Recuperación de configuraciones predeterminadas

1. Haga clic en el controlador de fotogramas clave para colocar el cursor donde desee aplicar la configuración predeterminada.
2. Seleccione una opción en la lista desplegable Predeterminado.

   Si no existe ningún fotograma clave en la posición del cursor, se creará uno utilizando los valores de la configuración predeterminada. Si existe un fotograma clave en la posición del cursor los valores del fotograma clave se sustituirán con los valores del elemento predeterminado.

Eliminación de configuraciones predeterminadas

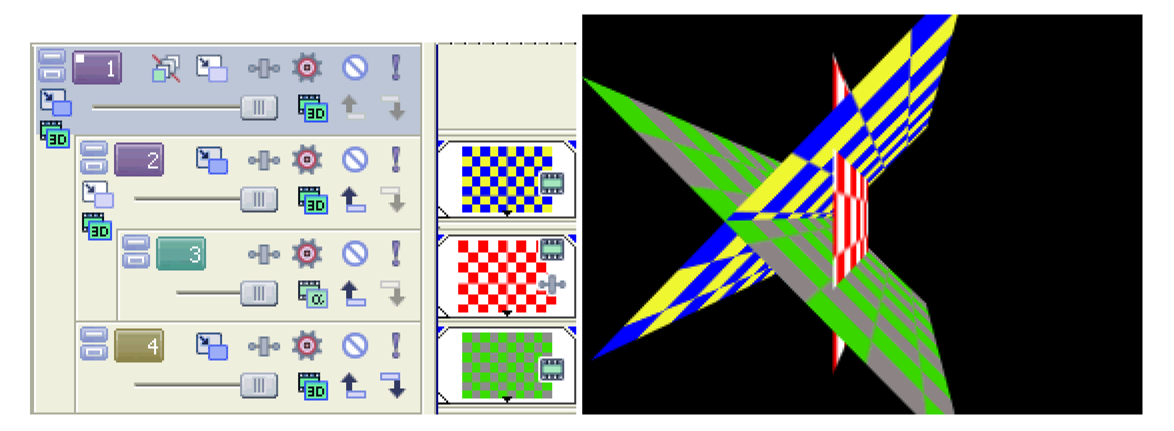
Haga clic en el botón Eliminar predeterminado ✕ para eliminar la configuración predeterminada actual.

Ejemplos de distintos casos de composición 3D

En los siguientes ejemplos, la pista 2 (tablero cuadriculado en azul y amarillo) se gira hacia delante en el espacio 3D, la pista 4 (tablero cuadriculado en verde y gris) se gira hacia atrás en el espacio 3D y la pista 3 (tablero cuadriculado en rojo y blanco) es una pista 2D.

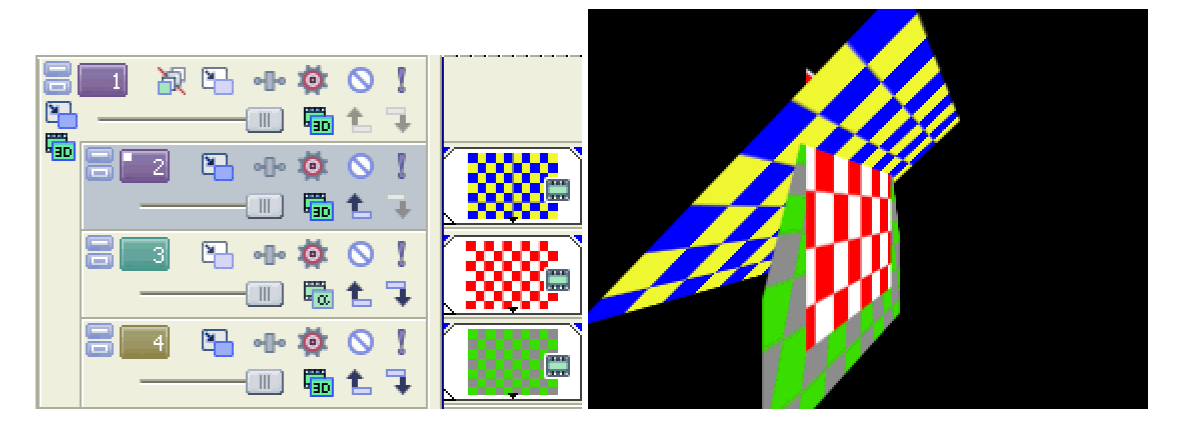
La pista 1 se utiliza para girar las pistas 2 a 4 para que pueda ver la interacción de la composición.

En el primer ejemplo, la pista 2D es una pista secundaria compuesta de la pista 2. La pista secundaria 2D se inserta en la salida compuesta a una profundidad de cero en el eje Z, y las pistas 2 y 4 se intersecan en el espacio 3D.

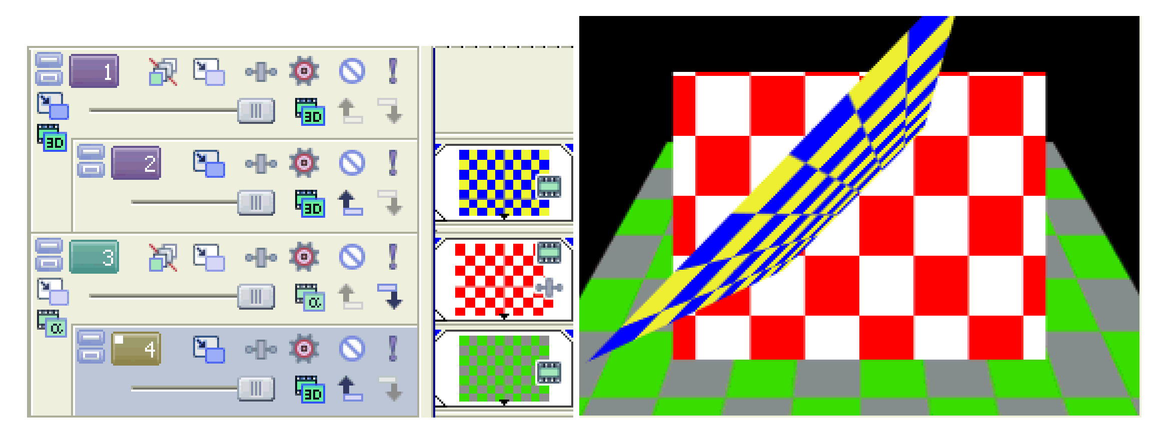


En el siguiente ejemplo, si se hace clic en el botón Crear primario de composición en la pista 3, se fuerza a la pista de abajo (al mismo nivel de composición) a renderizarse en 3D y componerse como imagen 2D

La pista 4 (tablero cuadriculado en verde y gris) tiene ahora aspecto de profundidad (el tablero se estrecha hasta que se desvanece) pero se inserta en la salida compuesta como imagen 2D a una profundidad de cero en el eje Z. La pista 2 aún se gira en el espacio 3D.



En el siguiente ejemplo, si se vuelve a hacer clic en el botón Crear primario de composición en la pista 3, se fuerza a la pista de abajo (al mismo nivel de composición) a renderizarse en 3D y componerse como imagen 2D Sin embargo, en este caso, la rotación 3D que se aplicó como movimiento primario en la pista 1 no se aplica en las pistas 3 y 4.



En el siguiente ejemplo, todas las pistas son pistas primarias de composición. La pista 3D en la pista 2 está en la parte superior, la pista 2D en la pista 3 está compuesta debajo de la pista 2 y la pista 3D en la pista 4 está compuesta debajo de las pistas 3 y 4.

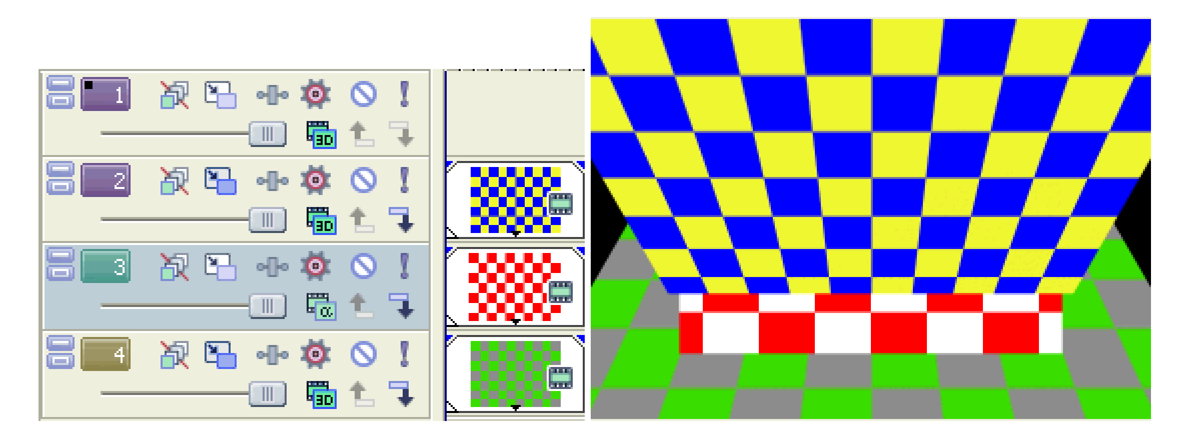


Diagrama de flujo de la señal de vídeo

Flujo de la señal para pistas

Video Media
Media color space conversion
Red eye removal (stills only)
Reduce interlace flicker (event switch)
Media rotation
Media FX
Deinterlacing (if needed)
Frame rate resampling Velocity envelope
Adjust source media to better match project or render settings

↓

Video Event
Pre-pan/crop event FX
Mask (if not applied to event FX)
Event pan/crop
Post-pan/crop event FX
Transition or event fade/opacity

↓

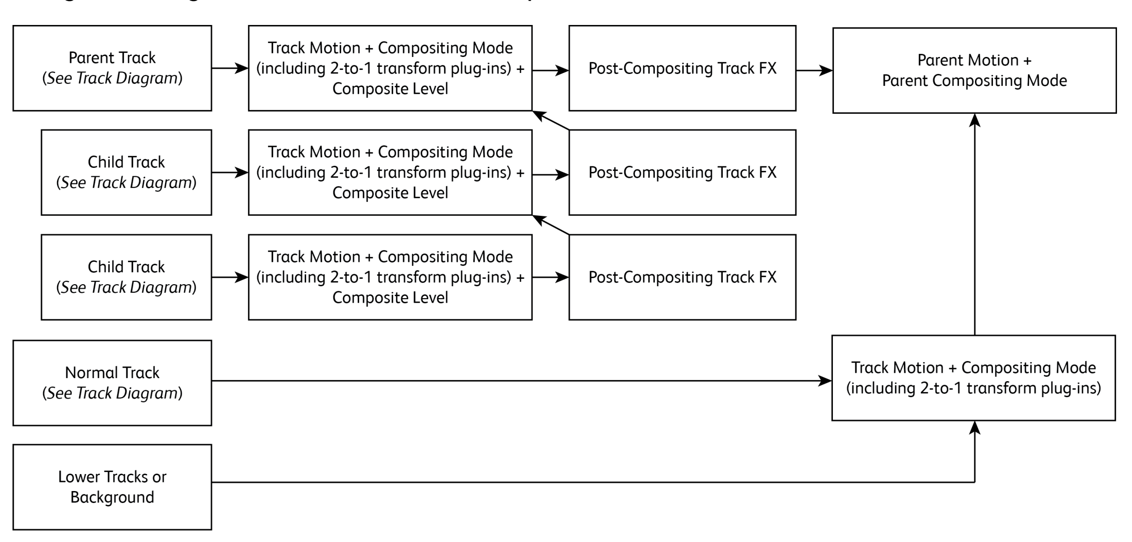
Video Track
Pre-compositing track FX
Track mute, opacity, and fade-to-color envelopes Level

↓

See Compositing Diagram

Flujo de la señal de composición

El siguiente diagrama solo se refiere a la composición bidimensional.



Capítulo 17

Flujo de trabajo con proxy inicial

El flujo de trabajo con proxy inicial de Vegas Pro permite acelerar sus proyectos de vídeo.

Cuando utilice un adaptador inalámbrico de Sony (como el CBK-WA100 o el CBK-WA101), puede cargar servidores proxy de vídeo en la nube o en otro servidor, comenzar a editar su proyecto con medios de proxy y volver a vincular con medios de resolución completa cuando esté listo para finalizar su proyecto.

1. Grabe vídeo con una cámara XDCAM y el adaptador inalámbrico de Sony.

   Para obtener información sobre la configuración del adaptador inalámbrico de Sony, consulte su documentación.

2. Copie sus archivos de proxy en el ordenador en el que se está ejecutando Vegas Pro.

    El adaptador inalámbrico de Sony puede cargar sus medios en el servicio de nube Sony Ci o en otro servidor. Solo tiene que descargar sus archivos en su unidad local cuando los necesite.

   Si dispone de acceso a la tarjeta de memoria de la cámara, también puede copiar archivos directamente de la tarjeta de memoria al ordenador.

3. Cree y edite su proyecto de Vegas Pro:

   a. Inicie un proyecto nuevo.

   b. Añada clips de proxy a la ventana Medios de proyecto.

   c. Añada los clips de proxy a la escala de tiempo y edite el proyecto como lo hace de forma habitual.

4. Sustituya sus medios de proxy del proyecto por medios de resolución completa.

   a. Seleccione Herramientas > Volver a vincular medios del adaptador inalámbrico de Sony. En el cuadro de diálogo Volver a vincular medios del adaptador inalámbrico de Sony se indica el número de archivos de proxy que se pueden volver a vincular con medios de resolución completa. Haga clic en Sí para

   b. Busque la carpeta donde se guardan los clips de resolución completa y haga clic en Aceptar.

    Si su proyecto contiene clips de resolución completa de varias carpetas, se le solicitará que repita el paso 4b con cada carpeta.

5. Renderice el proyecto con un formato de distribución adecuado. Para obtener más información, consulte "Renderización de proyectos (Renderizar como)" en la página 619.

Capítulo 18

Trabajo con HDV

Las cámaras de HDV graban vídeo de alta definición en cintas DV estándar utilizando una variación de compresión elevada del formato MPEG-2. Debido a esta compresión, puede capturar clips de HDV a velocidades de datos que no sean superiores a las capturas de DV.

Puede utilizar archivos de HDV así como otro tipo de medios admitidos en la escala de tiempo de Vegas® Pro.

Para obtener más información sobre la impresión de vídeo HDV en cinta, consulte "Impresión de vídeo en cinta HDV" en la página 615.

Captura de clips HDV

Si tiene una cámara HDV, puede usar Vegas Pro para capturar clips como streams de transporte MPEG-2.



Si pretende producir el proyecto en definición estándar (SD) mediante un DVD o una cinta DV, puede utilizar el sistema de transformación DV integrado de la cámara (en caso de estar disponible) para convertir vídeo HDV a formato DV. Use el menú Opciones de la cámara para establecer la cámara en la salida DV y poder capturar y editar vídeo como lo hace normalmente cuando usa DV en proyectos de Vegas Pro.

1. En el Menú Archivo, seleccione Capturar vídeo (o haga clic en el botón Capturar vídeo en la ventana Medios de proyecto) para iniciar la aplicación de captura de vídeo de Sony.
2. Configure su dispositivo HDV en Video Capture:
   a. Haga clic en el botón Preferencias de captura de la ventana Captura para abrir el cuadro de diálogo Preferencias de captura.
   b. Haga clic en la pestaña de la ficha Dispositivo.
   c. En la lista desplegable Tipo de dispositivo, seleccione Dispositivo IEEE 1394/MPEG2-TS.
   d. En la lista desplegable Dispositivo, seleccione su cámara HDV.
3. Capture el clip:
   a. Utilice los controles de transporte situados debajo de la ventana de vista previa de vídeo para dar entrada a la cinta.
   b. Haga clic en el botón Iniciar captura para empezar a capturar.
   c. Presione el botón Reproducir de la videocámara.

d. Haga clic en el botón Detener (o presione la tecla Esc) para finalizar el procedimiento de captura.

El clip se guarda en la carpeta especificada en la ficha Gestión de disco del cuadro de diálogo Preferencias de captura. Esta ruta se muestra en el cuadro Carpeta de captura de la ventana de Video Capture.



Marque la casilla de verificación Habilitar detección de escenas HDV de la ficha General del cuadro de diálogo Preferencias de captura si desea crear varios archivos en caso de que se detecten cambios de escena. Cuando no esté marcada la casilla de verificación, se capturarán los clips HDV en un único archivo.Para obtener más información, consulte "Preferencias de captura" en la página 146.

4. Está listo para empezar a editar en la escala de tiempo.Para obtener más información, consulte "Edición de vídeo HDV en la escala de tiempo" en la página 480.

Edición de vídeo HDV en la escala de tiempo

Puede utilizar metraje HDV nativo (denominado streams de transporte) exactamente igual que cualquier otro tipo de medios admitidos en la escala de tiempo.

1. Importe los clips de la cámara HDV al disco duro local. Para obtener más información, consulte "Captura de clips HDV" en la página 479.
2. Arrastre los clips capturados desde el explorador o desde la ventana de medios de proyecto a la escala de tiempo para crear eventos.
3. Edite el proyecto como precise. Para obtener más información, consulte "Edición de eventos en la escala de tiempo" en la página 157.
4. Renderice el proyecto o imprima en cinta. Para obtener más información, consulte "Renderización de proyectos (Renderizar como)" en la página 619 e "Impresión de vídeo en cinta HDV" en la página 615.

Capítulo 19

Trabajo con vídeo XDCAM

El software Vegas® Pro proporciona todas las herramientas necesarias para editar archivos MXF de HD y SD XDCAM de proxy y resolución completa de forma nativa sin necesidad de codificación. Vegas Pro admite todos los tipos de compresión de HD y SD XDCAM, todas las velocidades de fotogramas, todas las relaciones de aspecto, así como audio multicanal y marcas Essence. Todos los tipos de archivos de origen XDCAM de resolución completa se pueden mezclar en una escala de tiempo, además de editarlos y volverlos a transferir a XDCAM.

Las secciones siguientes proporcionan flujos de trabajo para una edición eficiente de vídeo que proceda de una cámara XDCAM EX o una cámara o pletina XDCAM/XDCAM HD.

Flujo de trabajo de XDCAM EX

El sección siguiente proporciona un flujo de trabajo para una edición eficiente de vídeo que proceda de una cámara XDCAM EX.

XDCAM EX se diferencia de XDCAM/XDCAM HD en varios aspectos importantes.

- Las cámaras XDCAM EX graban en una memoria flash SxS en vez de en un disco óptico.
- Las cámaras XDCAM EX graban vídeo Full-HD en formato MPEG-2 (MP4).
- El vídeo XDCAM EX no se puede mostrar en la ventana del explorador de XDCAM. Use la ventana del explorador de dispositivos para importar clips desde un dispositivo XDCAM EX.

  Para obtener más información, consulte "Uso del explorador de dispositivos" en la página 120.
- Cuando edite vídeo XDCAM EX, editará archivos MP4 de resolución completa a menos que cree archivos de proxy. Para obtener más información, consulte "Creación de archivos de proxy para la edición de alta definición " en la página 123.

1. Grabe el vídeo con la cámara XDCAM EX.
2. Transfiera los clips desde la cámara al equipo.
    a. Instale el controlador del dispositivo SxS.
    b. Conecte la cámara (o el lector de tarjetas) al equipo mediante un cable USB.
    c. La cámara le hará una pregunta similar a ¿Desea conectar por USB ahora? Seleccione Ejecutar.
    d. Use la ventana del explorador de dispositivos para importar clips desde el dispositivo XDCAM EX a la ventana de medios de proyecto.

En las versiones anteriores de Vegas Pro, era necesario convertir los clips XDCAM EX al formato MXF antes de editarlos.

Esta conversión ya no es necesaria, aunque se sigue admitiendo el flujo de trabajo. Si desea convertir clips XDCAM EX al formato MXF, utilice el software de búsqueda de clips para XDCAM EX.

3. Arrastre los clips importados desde la ventana de medios de proyecto a la escala de tiempo para crear eventos.

4. Edite el proyecto como precise.

   Para obtener más información, consulte "Edición de eventos en la escala de tiempo" en la página 157.

5. Renderice el proyecto al formato de destino que desee. También puede renderizar en formato XDCAM EX seleccionando XDCAM EX (*.MP4) en el cuadro Formato de salida del cuadro de diálogo Renderizar como.

 Las siguientes notas se aplican a la renderización de archivos en formato XDCAM EX:

- Solo se incluyen metadatos XML incrustados en los archivos renderizados. Los metadatos XML incrustados admiten marcadores y regiones; título, autor e información de resumen descriptiva; fecha/hora de la grabación y entrada/salida de código de tiempo.

- Si desea volver a transferir archivos a medios SxS, seleccione la casilla de verificación Escribir archivos segmentados si la salida supera los 4 GB de la página Vídeo del cuadro de diálogo Configuración de XDCAM EX personalizada (haga clic en el botón Personalizar del cuadro de diálogo Renderizar como y, a continuación, haga clic en la ficha Vídeo). Cuando esta casilla esté marcada, los archivos grandes se segmentarán a 4 GB para hacerlos compatibles con el formato de archivo SxS.

- XDCAM EX admite renderización sin compresión (renderización inteligente) en los siguientes formatos cuando los vídeos MPEG-2 de origen y destino tienen el mismo tamaño de fotograma, la misma velocidad de bits, el mismo perfil y el mismo nivel. Se renderizarán los fotogramas que tengan efectos, elementos de composición o transiciones.

  - SP 18,3 Mbps CBR 1280x720p hacia/desde XDCAM EX y HDV HD-1
  - SP 25 Mbps CBR 1440x1080i hacia/desde XDCAM EX, XDCAM HD y HDV HD-2
  - HQ 35 Mbps VBR 1440x1080 hacia/desde XDCAM EX y XDCAM HD
  - HQ 35 Mbps VBR 1.280x720p hacia/desde XDCAM EX
  - HQ 35 Mbps VBR 1920x1080 hacia/desde XDCAM EX

  La casilla de verificación Habilitar renderización de GOP largo sin recompresión de la ficha General en el cuadro de diálogo Preferencias debe estar marcada para permitir la renderización inteligente.

Flujo de trabajo de XDCAM y XDCAM HD

Puede utilizar archivos MXF de una cámara o un equipo XDCAM del mismo modo que cualquier otro tipo de medios compatible. Las siguientes secciones que se enumeran abajo proporcionan flujos de trabajo para una edición eficiente.

 La pletina XDCAM no admite el uso de un monitor externo ni la impresión en cinta mientras se encuentra en modo de unidad de medios XDCAM. Haga clic en el icono Quitar hardware con seguridad de la bandeja de sistema de Windows y seleccione el dispositivo XDCAM del menú a fin de desconectarlo. A continuación, podrá pasar al modo AV/C y volver a conectarlo para habilitar las funciones de monitor externo e impresión en cinta.

Configuración de dispositivos XDCAM

Utilice el siguiente procedimiento si necesita configurar una pletina o cámara XDCAM para transferir clips, sustituir archivos de proxy con clips de resolución completa o exportar vídeo a un dispositivo XDCAM.

1. Haga clic en el botón Dispositivo en los cuadros de diálogo Exportar vídeo a disco XDCAM o Importar disco XDCAM. Se mostrará el cuadro de diálogo Configuración de dispositivo XDCAM.
   - Para mostrar el cuadro de diálogo Exportar vídeo a disco XDCAM, haga clic en el botón Exportar vídeo a disco XDCAM de Sony en la ventana del explorador de XDCAM.
   - Para mostrar el cuadro de diálogo Importar disco XDCAM, haga clic en el botón Importar disco XDCAM en la ventana del explorador de XDCAM.
2. Seleccione el dispositivo XDCAM donde desee importar/exportar clips.
   - Seleccione el botón de opción Unidad de medios XDCAM si la cámara o pletina XDCAM están conectadas directamente al equipo. En este modo, se puede acceder a la cámara o a la pletina como a un dispositivo externo.

     Haga clic en el botón Examinar y seleccione la letra de la unidad de la cámara o pletina.

     Seleccione solo la letra de unidad de la cámara o pletina. No se desplace a las carpetas del disco.

   - Seleccione el botón de opción FTP (Ethernet) si la cámara o pletina está conectada a la red.

     Escriba la dirección IP de la cámara o pletina en el cuadro Dirección IP.

     En el cuadro Nombre de usuario, escriba admin.

     En el cuadro Contraseña, escriba el número de dispositivo/modelo de la cámara o pletina. Por ejemplo, si está exportando clips a una pletina PDW-1500, escriba PDW-1500.

     La pletina XDCAM no admite el uso de un monitor externo ni la impresión en cinta mientras se encuentra en modo de unidad de medios XDCAM. El uso de transferencias de FTP le permite exportar a un dispositivo remoto o usar la conexión Unidad de medios XDCAM del dispositivo en modo AV/C para la vista previa externa del monitor.

3. Haga clic en Aceptar.



Para obtener información sobre el uso de la cámara o pletina, consulte su documentación.

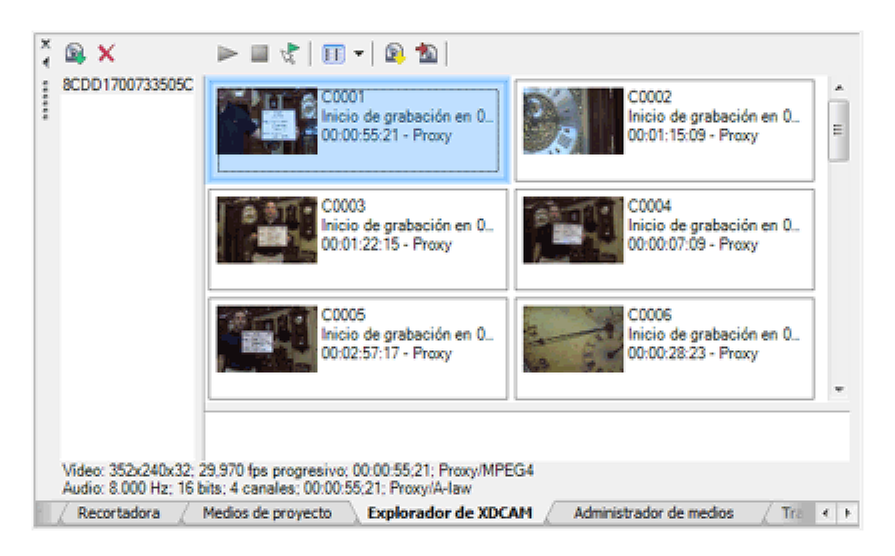
Uso de la ventana Explorador de XDCAM

Seleccione Ver > Ventana > Explorador de XDCAM para alternar la visualización de la ventana del explorador de XDCAM.

Puede usar esta ventana para importar, gestionar y exportar clips de XDCAM.



El vídeo XDCAM EX no se puede mostrar en la ventana del explorador de XDCAM. Use la ventana del explorador de dispositivos para importar clips desde un dispositivo XDCAM EX. Para obtener más información, consulte "Uso del explorador de dispositivos" en la página 120.



Elemento	Descripción
Lista de discos	Muestra una lista de todos los discos XDCAM desde los que ha importado clips. Seleccione un nombre de un disco para mostrar sus clips en la parte derecha de la ventana. El disco importado no se asocia con el proyecto actual. Los discos importados están disponibles en la ventana del explorador de XDCAM hasta que los elimine de su equipo. Haga clic con el botón secundario en un disco y seleccione Cambiar nombre en el menú contextual para cambiar el nombre de un disco. Por ejemplo, si ha escrito "Vídeo de Juan" en el disco XDCAM, podrá escribir ese nombre de manera que no tenga que intentar identificar el disco en la ventana del explorador de XDCAM mediante el identificador de 32 dígitos.

Elemento		Descripción
	Panel de contenido	Muestra los clips del disco seleccionado. Los clips de resolución completa están marcados como Completo mientras que los archivos de proxy están marcados como Proxy. Si solo ha transferido los archivos de proxy, puede hacer con el botón secundario en un archivo de proxy y seleccionar Importar archivos de resolución completa en el menú contextual para transferir la versión de resolución completa del clip de proxy al equipo. Los archivos se importan a la misma carpeta a la que ha transferido los archivos de proxy. Si solo ha transferido los metadatos sin transferir clips, no se mostrará ninguna miniatura. Haga clic con el botón secundario en una entrada de metadatos y seleccione Importar archivos de resolución completa o Importar archivos de proxy en el menú contextual. Si el disco contiene listas de edición que haya creado en la pletina o cámara, se mostrarán en la parte inferior del panel de contenido. Haga clic en la flecha hacia abajo situada junto al botón Vistas y seleccione Listas de edición en el menú para mostrar u ocultar las listas de edición. Para obtener más información, consulte "Importación de discos XDCAM" en la página 488.
	Importar disco XDCAM	Haga clic aquí para importar clips desde un disco XDCAM. Puede elegir importar clips de resolución de proxy, clips de resolución completa o ambos.
	Eliminar disco XDCAM seleccionado de la carpeta de captura	Seleccione un disco en el panel izquierdo y haga clic en este botón para eliminar los clips del disco del equipo.
	Reproducir clip	Haga clic para reproducir el clip seleccionado.
	Detener	Haga clic para detener la reproducción.
	Vista previa automática	Reproduce automáticamente los archivos de medios al seleccionarlos en la ventana del explorador.

Elemento	Descripción
 Vistas	Haga clic en la flecha hacia abajo ▾ y seleccione un comando en el menú para cambiar la manera en que se muestran los clips en el Explorador de XDCAM. ■ Todas las marcas Essence: Muestra una miniatura independiente para cada marcador Essence en un clip. ■ Marcas de toma 1 y 2: Muestra una miniatura independiente para cada marcador de toma en un clip. ■ Clips: Muestra una miniatura para cada clip. ■ Personalizado: Muestra el cuadro de diálogo Filtro de marca Essence personalizado. Seleccione la casilla de verificación para cada marca Essence que desee mostrar como miniaturas y después haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo. ○ Inicio/Fin de grabación: Se crea cuando la grabación comienza y se detiene. ○ Marca de toma1/2: Se crea manualmente durante la grabación. ○ Flash: Se crea cuando se produce un cambio repentino en el brillo. ○ Cambio de filtro: Se crea cuando se cambia el filtro en la cámara. ○ Cambio de ganancia: Se crea cuando el valor de ganancia se cambia en la cámara. ○ Cambio de velocidad del obturador: Se crea cuando la velocidad del obturador se cambia en la cámara. ○ Cambio de balance de blanco: Se crea cuando se cambia el balance de blanco en la cámara. ○ Limitador de exceso de audio: Se crea cuando el nivel de audio supera los 0 dB. ■ Listas de edición: Si ha creado una lista de edición en la cámara o pletina, puede mostrar las listas de edición en el Explorador de XDCAM. Estas listas se muestran en la mitad inferior del Explorador de XDCAM. ■ Haga clic con el botón secundario en una lista de edición y seleccione Añadir a proyecto actual con archivos de proxy o Añadir a proyecto actual con archivos de resolución completa en el menú contextual para añadir la lista de edición a la escala de tiempo en la posición del cursor.

Elemento		Descripción
	Ajustar medios XDCAM en el proyecto actual	Haga clic para sustituir los archivos de resolución de proxy con archivos de resolución completa antes de renderizar el proyecto o exportar el vídeo a un disco XDCAM. Si los clips de resolución completa no están disponibles en el equipo, se mostrará el cuadro de diálogo Ajustar medios XDCAM en el proyecto actual. Inserte el disco especificado y haga clic en Continuar para importar los clips de resolución completa al equipo. Los clips se importan si fuera necesario y los eventos en la escala de tiempo se actualizan para usar los archivos de resolución completa. Si necesita seleccionar otro dispositivo o método de transferencia XDCAM, haga clic en el botón Dispositivo. Para obtener más información, consulte "Configuración de dispositivos XDCAM" en la página 484.
	Exportar vídeo a disco XDCAM	Haga clic para transferir vídeo a un disco XDCAM en una cámara o pletina. Puede elegir renderizar el proyecto actual a MXF o exportar un archivo MXF ya renderizado. Para obtener más información, consulte "Exportación de vídeos a discos XDCAM" en la página 493.
	Actualizar discos XDCAM al examinar Carpetas de captura	Haga clic para examinar las carpetas de captura en busca de archivos que se hayan añadido desde que se inició la aplicación. Puede usar este botón para ver los archivos que copie manualmente de un disco XDCAM en un equipo.

Importación de discos XDCAM

Puede usar la ventana del explorador de XDCAM para importar clips de resolución completa o proxy desde discos XDCAM a su ordenador para editarlos.

Sugerencias:

- Si elimina clips XDCAM del ordenador, esos clips aparecerán sin conexión en los proyectos. Puede volver a importar los clips haciendo clic con el botón secundario en la ventana Medios de proyecto y seleccionando Volver a capturar en el menú contextual. Para obtener más información, consulte "Uso de la ventana de medios de proyecto" en la página 95.
- La pletina XDCAM no admite el uso de un monitor externo ni la impresión en cinta mientras se encuentra en modo de unidad de medios XDCAM. Haga clic en el icono Quitar hardware con seguridad de la bandeja de sistema de Windows y seleccione el dispositivo XDCAM del menú a fin de desconectarlo. A continuación, podrá pasar al modo AV/C y volver a conectarlo para habilitar las funciones de monitor externo e impresión en cinta.
- Use la ventana del explorador de dispositivos para importar clips desde una cámara XDCAM EX. Para obtener más información, consulte "Uso del explorador de dispositivos" en la página 120

1. Seleccione la ventana Ver > > Explorador de XDCAM para mostrar la ventana Explorador de XDCAM en el caso de que no se haya mostrado todavía.
2. Haga clic en el botón Importar disco XDCAM en la ventana Explorador de XDCAM. Aparecerá el cuadro de diálogo Importar disco XDCAM.
3. El cuadro Dispositivo XDCAM muestra la cámara o equipo XDCAM actual.

   Si necesita seleccionar otro dispositivo o método de transferencia XDCAM, haga clic en el botón Dispositivo. Para obtener más información, consulte "Configuración de dispositivos XDCAM" en la página 484.

   Para obtener información sobre el uso de la cámara o pletina, consulte su documentación.

4. En el cuadro Resoluciones de clip, marque las casillas de verificación para indicar cuáles son los clips que desea importar:
   - Quite la marca de ambas casillas si desea importar solo la información del clip (metadatos) sin importar los clips.

     Puede importar clips más adelante haciendo clic con el botón secundario en un clip en el explorador de XDCAM y seleccionando Importar archivos de resolución completa o Importar archivos de proxy en el menú contextual.
   - Marque la casilla de verificación Todos los archivos de resolución completa para importar archivos de resolución completa.

- Marque la casilla de verificación Todos los archivos de resolución de proxy para importar clips de resolución baja a fin de realizar una edición y una vista previa rápida de la escala de tiempo.

  Si está trabajando en un sistema que dispone de un espacio en disco limitado o de una potencia de procesamiento limitada, puede editar los archivos de proxy más pequeños en la escala de tiempo y sustituir los archivos de proxy por archivos de resolución completa antes de realizar la renderización. Para obtener más información, consulte "Edición de clips XDCAM en la escala de tiempo" en la página 491.

5. El cuadro Carpeta de captura muestra la ruta a la carpeta en la que se importarán los clips. Haga clic en el botón Examinar para seleccionar una carpeta diferente.

   También puede copiar discos XDCAM en la carpeta de captura de forma manual. Solo tiene que copiar los archivos y carpetas a la carpeta de captura especificada (manteniendo la estructura de archivos y carpetas del disco XDCAM). La próxima vez que inicie Vegas Pro, el disco estará disponible en la ventana del explorador de XDCAM.

6. Introduzca un nombre en el cuadro Nombre de disco opcional si desea asignar un nombre eficaz al disco.

   Por ejemplo, si ha escrito "Vídeo de Juan" en el disco XDCAM, podrá escribir ese nombre de manera que no tenga que intentar identificar el disco en la ventana del explorador de XDCAM mediante el identificador de 32 dígitos.

7. Haga clic en el botón Aceptar para comenzar a importar clips. La etiqueta del disco se añade al panel izquierdo de la ventana del explorador de XDCAM y los clips aparecen en el panel derecho.

   Está listo para empezar a editar los clips XDCAM en la escala de tiempo. Para obtener más información, consulte "Edición de clips XDCAM en la escala de tiempo" en la página 491.

   
   Notas:

   - Seleccione la casilla de verificación Importar MXF como multicanal en la ficha General del cuadro de diálogo Preferencias si desea importar archivos MXF de cámaras o equipos XDCAM con audio multicanal. Si esta casilla no está marcada, el audio de los archivos MXF se importará como estéreo, pero podrá acceder al resto de canales haciendo clic con el botón secundario en el evento y seleccionando Canales en el menú contextual. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha General" en la página 711.
   - El disco importado no se asocia con el proyecto actual. Los discos importados están disponibles en la ventana del explorador de XDCAM hasta que los elimine de su equipo.
   - Los clips importados no se añaden a la ventana Medios de proyecto. Arrastre un clip a la escala de tiempo para añadirla al proyecto o haga clic con el botón secundario en el clip y seleccione Añadir a lista de medios de proyecto en el menú contextual. Para obtener más información, consulte "Uso de la ventana de medios de proyecto" en la página 95.

Edición de clips XDCAM en la escala de tiempo

Puede utilizar archivos de MXF así como otro tipo de medios admitidos en la escala de tiempo. Dependiendo del flujo de trabajo, puede interesarle utilizar archivos de proxy o archivos de resolución completa en la escala de tiempo.



Los archivos de proxy son mucho más pequeños que las versiones de resolución completa. Si está trabajando en un sistema que dispone de un espacio en disco limitado o de una potencia de procesamiento limitada, puede editar los archivos de proxy más pequeños en la escala de tiempo y sustituir los archivos de proxy por archivos de resolución completa antes de realizar la renderización.

La edición de proxy resulta idónea para la realización de esquemas audiovisuales o para una edición de cortes preliminar.

1. Importe los clips desde la cámara o equipo XDCAM al disco duro local. Para obtener más información, consulte "Importación de discos XDCAM" en la página 488.

2. Seleccione un disco XDCAM importado en la parte izquierda de la ventana del explorador de XDCAM. Los clips importados se muestran en el panel derecho.

   Si el disco contiene listas de edición que haya creado en la pletina o cámara, se mostrarán en la parte inferior del panel de contenido. Haga clic en la flecha hacia abajo situada junto al botón Vistas y seleccione Listas de edición en el menú para mostrar u ocultar las listas de edición.

3. Arrastre los clips desde la ventana del explorador de XDCAM a la escala de tiempo si desea crear eventos, o arrástrelos a la ventana de medios de proyecto para añadirlos al proyecto sin crear eventos.

   Haga clic con el botón secundario en una lista de edición y seleccione Añadir a proyecto actual con archivos de proxy o Añadir a proyecto actual con archivos de resolución completa en el menú contextual para añadir la lista de edición a la escala de tiempo en la posición del cursor.

    Las marcas Essence de los archivos MXF aparecen como marcadores de medios con nombres asignados (los marcadores de medios son visibles en los eventos de la escala de tiempo y en la ventana de la recortadora). Seleccione Ver > Marcadores de medios de eventos > Mostrar marcadores para activar y desactivar su presencia. Para obtener más información, consulte "Uso de marcadores y regiones de medios" en la página 265.

4. Edite el proyecto como precise.

5. Si está trabajando con archivos de resolución proxy, sustitúyalos por los clips de resolución completa antes de renderizar el proyecto o exportarlo a un disco XDCAM:

   a. Haga clic en el botón Ajustar medios XDCAM en el proyecto actual en la ventana Explorador de XDCAM.

   b. Si los clips de resolución completa no están disponibles en el equipo, se mostrará el cuadro de diálogo Ajustar medios XDCAM en el proyecto actual.

   c. Introduzca el disco especificado.

      Si se han recortado los eventos de la escala de tiempo, puede marcar la casilla de verificación Recortar clips en regiones utilizadas cuando sea posible para importar solo las partes de los archivos de medios requeridas para los eventos.

      Si necesita seleccionar otro dispositivo o método de transferencia XDCAM, haga clic en el botón Dispositivo. Para obtener más información, consulte "Configuración de dispositivos XDCAM" en la página 484.

   d. Marque la casilla de verificación Recortar clips en regiones utilizadas cuando sea posible si desea recortar los clips de resolución completa para importar solo las partes utilizadas en el proyecto.

      Algunos equipos XDCAM pueden requerir un firmware actualizado para admitir el recorte de clips cuando se conectan a través de Ethernet (FTP).

   e. Haga clic en Continuar para importar los clips de resolución completa.

f. Repita los pasos 5c y 5d según sea necesario.

   Si es necesario, los clips se importan en el ordenador y los eventos de la escala de tiempo se actualizan a fin de usar los archivos de resolución completa.

6. Ahora puede renderizar el proyecto o exportar el proyecto a un equipo o cámara XDCAM.

Exportación de vídeos a discos XDCAM

Seleccione Archivo > Exportar> Disco XDCAM (o haga clic en el botón Exportar vídeo a disco XDCAM  en la ventana Explorador de XDCAM) para guardar el proyecto a un disco de una cámara o equipo XDCAM.

Exportación de vídeo desde la escala de tiempo

Use este procedimiento para exportar el proyecto actual a un disco XDCAM.

⚠ Si va a exportar un archivo renderizado a un disco XDCAM, el archivo debe adaptarse con precisión al formato del disco de destino o la exportación no se realizará correctamente.

1. Si desea exportar solo una parte del proyecto, cree una selección de tiempo que incluya la sección de su proyecto.

2. Seleccione Archivo > Exportar> Disco XDCAM (o haga clic en el botón Exportar vídeo a disco XDCAM  en la ventana Explorador de XDCAM). Aparecerá el cuadro de diálogo Exportar vídeo a disco XDCAM.

3. El cuadro Dispositivo XDCAM muestra la cámara o equipo XDCAM actual.

   Si necesita seleccionar otro dispositivo o método de transferencia XDCAM, haga clic en el botón Dispositivo. Para obtener más información, consulte "Configuración de dispositivos XDCAM" en la página 484.

   Para obtener información sobre el uso de la cámara o pletina, consulte su documentación.

4. Seleccione los ajustes de renderización:

   a. Seleccione el botón de opción Formato de renderización.

   b. En el cuadro Ruta de archivo, introduzca la ruta al archivo que desee renderizar, o haga clic en el botón Examinar para localizar la carpeta que desee utilizar y, a continuación, introduzca un nombre de archivo.

      Esta ruta se utiliza para renderizar archivos MXF en su disco duro antes de transferirlos al dispositivo XDCAM. Puede eliminar el archivo una vez se haya realizado la transferencia.

c. Marque la casilla de verificación Habilitar asignación multicanal si desea renderizar varios canales de audio.

   Puede hacer clic en el botón Canales si desea asignar los buses del proyecto a canales en el archivo renderizado. Si no especifica una asignación de canales, Vegas Pro no renderizará un archivo de canal múltiple.

d. En el cuadro de diálogo Asignación de canales, seleccione la casilla de verificación para cada bus que desee incluir en el archivo renderizado. Cada bus estéreo se guarda en dos canales en el archivo renderizado. Si desea guardar un bus en un único canal, marque la casilla de verificación (remezcla mono) para ese bus.

e. Si desea sustituir la asignación de canales por un bus, seleccione el bus y haga clic en el botón Subir o el botón Bajar.

f. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Asignación de canales y regresar al cuadro de diálogo Exportar vídeo a disco XDCAM.

5. En la lista desplegable Plantilla, seleccione la configuración que coincida con su disco de destino.

   La información sobre la plantilla de renderización seleccionada se muestra en el cuadro Descripción.

   Si selecciona Plantilla predeterminada el número de canales coincidirá con el número de canales especificado en el cuadro de diálogo Asignación de canales.

6. Marque la casilla de verificación Renderizar solo región de bucle si desea exportar únicamente la parte del proyecto que ha seleccionado en el paso 1.

7. Marque la casilla de verificación Eliminar archivo tras la impresión si desea eliminar el archivo renderizado de su disco duro una vez se haya exportado correctamente al disco.

   Si la exportación no se realiza correctamente, el archivo renderizado permanecerá en el disco duro para que pueda ajustar la configuración del dispositivo XDCAM y volver a exportar sin tener que renderizar de nuevo el archivo.

8. Marque la casilla de verificación Usar configuración de rotación de salida del proyecto si está renderizando un proyecto rotado y desea usar la opción Inicio de salida en el cuadro de diálogo Propiedades del proyecto para el archivo renderizado.

   Si esta casilla no está marcada, el medio se gira en función de la configuración de propiedades de medios, pero el proyecto en sí no se gira; puede usar esta configuración para probar el proyecto en una visualización sin girar.

9. Haga clic en Aceptar. El proyecto se renderiza y se transfiere a la cámara o equipo.

Exportación de archivos renderizados

Utilice este procedimiento cuando haya renderizado un archivo MXF que desea guardar en un disco XDCAM.

 Si va a exportar un archivo renderizado a un disco XDCAM, el archivo debe adaptarse con precisión al formato del disco de destino o la exportación no se realizará correctamente.

1. Seleccione Archivo > Exportar> Disco XDCAM (o haga clic en el botón Exportar vídeo a disco XDCAM en la ventana Explorador de XDCAM). Aparecerá el cuadro de diálogo Exportar vídeo a disco XDCAM.
2. El cuadro Dispositivo XDCAM muestra la cámara o equipo XDCAM actual.

   Si necesita seleccionar otro dispositivo o método de transferencia XDCAM, haga clic en el botón Dispositivo. Para obtener más información, consulte "Configuración de dispositivos XDCAM" en la página 484.

   Para obtener información sobre el uso de la cámara o pletina, consulte su documentación.
3. Seleccione el archivo que desee exportar:
   a. Seleccione el botón de opción Usar un archivo existente.
   b. En el cuadro Ruta de archivo, especifique la ruta del archivo que desee imprimir, o haga clic en el botón Examinar para seleccionar el archivo que desee imprimir.
4. Haga clic en Aceptar. El archivo seleccionado se transfiere a la cámara o equipo.

Capítulo 20

Trabajo con clips de cámaras RED

Las cámaras RED ONE®, SCARLET® y EPIC graban metraje 4K como archivos REDCODE™ RAW (.r3d) que se pueden añadir directamente a la escala de tiempo de Vegas® Pro y editar del mismo modo que cualquier otro tipo de medio admitido.

Uso de clips de cámaras RED ONE en un proyecto de Vegas Pro

1. Utilice el Explorador de dispositivos para examinar e importar clips desde la tarjeta de memoria o unidad de disco duro de la cámara RED hasta el disco duro local.

   Para obtener más información, consulte "Uso del explorador de dispositivos" en la página 120.

2. Configure las propiedades del proyecto para que coincidan con el formato de la salida final:

   Para obtener más información, consulte "Configuración de propiedades de proyecto" en la página 57.

   - Para generar una salida de secuencia de imágenes fijas de 4K, use la plantilla 4K 16:9 24p (4096x2304; 23,976 fps).
   - Para generar una salida de secuencia de imágenes fijas de 2K use la plantilla 2K 16:9 24p (2048x1152; 23,976 fps).
   - Para generar una salida de tipo Blu-ray Disc™, use la plantilla HD 1080-24p (1920x1080; 23,976 fps).

3. Arrastre los clips desde el explorador o la ventana de medios de proyecto hasta la escala de tiempo para crear eventos.

   Las cámaras RED crean nuevos archivos "rollover" para cada clip, cada vez que un archivo alcanza os 2 GB en el disco. Por ejemplo, un clip de 10 minutos grabado en 4K ocupará unos 20 GB en el disco, dividido en 10 archivos .r3d. Puede arrastrar cualquiera de estos archivos a la escala de tiempo para colocar el clip entero en la escala de tiempo.

4. Edite el proyecto como precise.

   Para obtener más información, consulte "Edición de eventos en la escala de tiempo" en la página 157.

5. Renderice el proyecto al formato de destino que desee.

Modificación de las propiedades de decodificación de R3D

Puede modificar las propiedades de decodificación de los archivos de cámaras RED en la ventana Propiedades de decodificación de R3D. Esta configuración se aplica de modo no destructivo a los archivos .r3d sin procesar en forma de metadatos.

Si desea acceder a esta ventana para uno o varios archivos .r3d, seleccione los archivos en la ventana de medios de proyecto, haga clic con el botón secundario en ellos y seleccione Propiedades de formato de archivo en el menú contextual.

 Las propiedades de decodificación se almacenan en un archivo .SfDecProp que se guarda con el mismo nombre base que el clip. No edite el contenido de ese archivo.

Modificación de propiedades para varios archivos

- Cuando se seleccionan varios archivos, aparecen casillas de verificación para las configuraciones de los controles deslizantes que no coinciden en todos los archivos seleccionados. Al arrastrar el control deslizante o introducir un nuevo valor, la casilla de verificación se selecciona automáticamente y el nuevo valor se aplica a todos los archivos seleccionados al hacer clic en Aceptar. Quite la marca de la casilla de verificación para que no se modifique la configuración en los archivos seleccionados.
- Si los valores de la configuración de un control deslizante ya coinciden, no se mostrará ninguna casilla de verificación y cualquier cambio que se realice se aplicará a todos los archivos seleccionados.
- Si los valores no coinciden para una opción desplegable, esta quedará en blanco. Al seleccionar un valor para una opción desplegable en blanco, se aplicará a todos los archivos seleccionados.

Restaurar valores predeterminados

- Haga doble clic en un control deslizante para restaurar la configuración al valor predeterminado del clip.
- Haga clic en el botón Predeterminadas del clip para restaurar todas las configuraciones a los valores predeterminados del clip.
- Haga clic en el botón Predeterminadas de fábrica para restaurar todas las configuraciones a los valores predeterminados de la cámara.

Para obtener más información sobre las configuraciones de la ventana Propiedades de decodificación de R3D consulte la documentación de su cámara RED ONE o visite http://www.red.com/support. Estas configuraciones se asignan directamente a las configuraciones de la cámara RED.

Capítulo 21

Trabajo con vídeo AVCHD

Puede editar archivos grabados con cámaras de vídeo AVCHD como lo haría con cualquier otro tipo de medios compatible en la escala de tiempo.

Los pasos siguientes le guiarán en cada paso del proceso de uso de vídeo AVCHD en el proyecto de Vegas® Pro.

 El audio multicanal 5.1 se remezclará en estéreo al importarlo a un proyecto estéreo. Si la importación se realiza a un proyecto Surround 5.1, el audio se añadirá a pistas separadas para los canales centrales, frontales, posteriores y LFE.

1. Grabe el vídeo con una cámara AVCHD.
2. Inicie un nuevo proyecto de Vegas Pro y establezca las propiedades del proyecto con el formato que más se aproxime al formato de salida que desee.

   Por ejemplo, si piensa grabar el vídeo en un NTSC DVD, seleccione NTSC DV (720x480; 29,970 fps) en la lista desplegable Plantilla de la ficha Vídeo del cuadro de diálogo Propiedades del proyecto. Si desea crear un archivo de vídeo de Windows Media de alta definición con una velocidad de transferencia de 4,8 Mbps, seleccione HDV 720-24p (1280x720, 23,976 fps).

   Para obtener más información, consulte "Configuración de propiedades de proyecto" en la página 57.
3. Importe los archivos AVCHD.

   Para obtener más información, consulte "Uso del explorador de dispositivos" en la página 120.
4. Arrastre los clips desde la ventana de medios de proyecto a la escala de tiempo para crear eventos.
5. Edite el proyecto como precise.

    Si va a trabajar en un sistema con una capacidad de procesamiento limitada, la conversión a un formato con una resolución inferior simplifica el proceso de edición y permite obtener una vista previa del proyecto con velocidades de fotogramas superiores. Este proceso se llama edición de proxy.

   Para obtener más información, consulte "Creación de archivos de proxy para la edición de alta definición " en la página 123.

6. Renderice el proyecto en cualquier formato de renderización compatible.



Si dispone de una tarjeta de vídeo compatible, Vegas Pro puede utilizar el GPU para mejorar el rendimiento de la renderización AVC. Puede activar o desactivar la codificación acelerada por GPU ajustando el valor Modo de codificar en la ficha Vídeo del cuadro de diálogo Configuración personalizada para una plantilla de renderización de Sony AVC: Seleccione Automático o Renderizar usando solo GPU, si está disponible para renderizar usando GPU, o seleccione Renderizar usando solo CPU para desactivar la codificación acelerada por GPU.

El rendimiento de renderización acelerada por GPU variará en función de la configuración específica del hardware. Si dispone de una CPU más antigua y un GPU más reciente, la renderización mediante GPU puede mejorar los tiempos de renderizado.

Si desea renderizar el proyecto en formato AVCHD y exportar el archivo renderizado a una cámara AVCHD, siga los pasos indicados a continuación:

1. Compruebe que el proyecto de Vegas Pro se ha configurado en modo Surround 5.1.

   Para obtener más información, consulte "Proyectos Surround 5.1" en la página 513.

2. En el Menú Archivo, seleccione Renderizar como.
3. En el cuadro de diálogo Renderizar como, seleccione Sony AVC/MVC en el cuadro de diálogo Formato de salida.
4. Use una de las siguientes plantillas:
   - Surround 5.1 AVCHD NTSC 1440x1080
   - Surround 5.1 AVCHD NTSC 1920x1080
   - Surround 5.1 AVCHD PAL 1440x1080
   - Surround 5.1 AVCHD PAL 1920x1080
5. Si decide utilizar el cuadro de diálogo Plantilla personalizada para personalizar la plantilla de renderización, no modifique el valor predeterminado de ninguna de las opciones, excepto del control Velocidad de bit. El valor predeterminado de la opción Velocidad de bit debería servir para la mayoría de las aplicaciones.
6. Para guardar en la cámara el archivo renderizado, deberá usar el software que se suministra con la cámara.

Capítulo 22

Flujo de trabajo ACES y registro S en Vegas Pro 13.0

Vegas® Pro 13.0 es compatible con el rango dinámico expandido de cámaras que utilizan codificación de registro S, como la cámara Sony PMW-F3. Registro S es una técnica de grabación del rango dinámico completo de la cámara; no está limitado al número de paradas disponibles en la codificación Rec. 709 a la que se hace referencia en pantalla. La codificación de registro S no está concebida para la visualización o emisión directa; es necesario que las instantáneas se corrijan en la postproducción para crear una salida adecuada para vídeo o cine (digital o película).

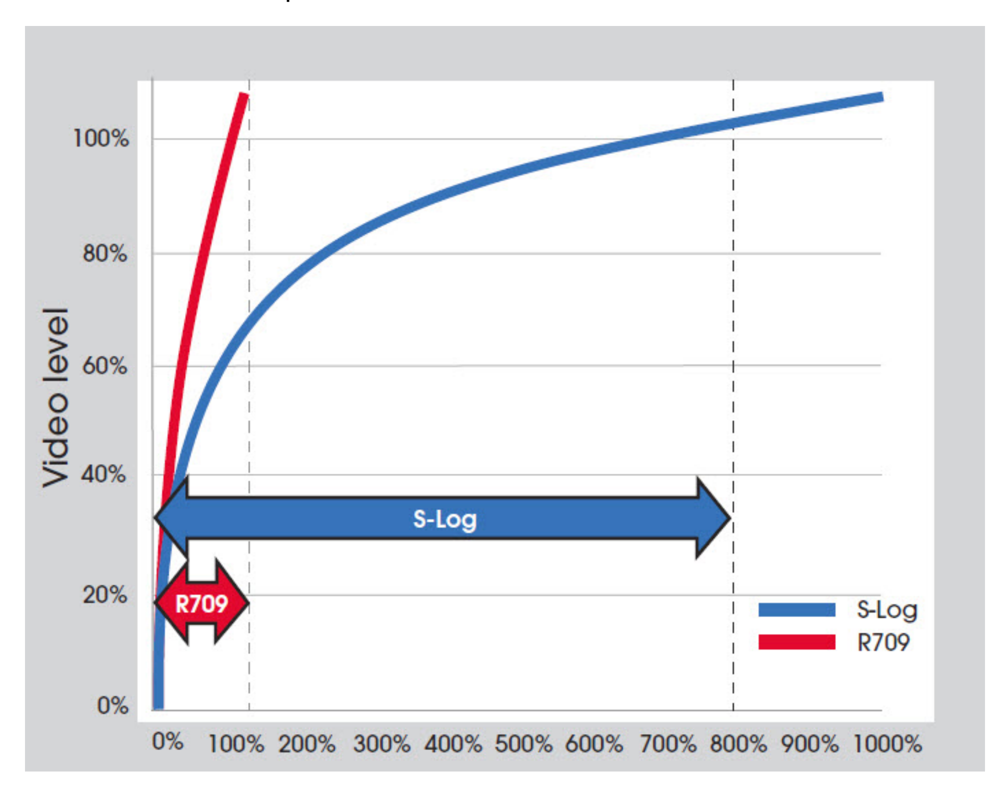
Para que se pueda utilizar este rango dinámico mayor, Vegas Pro es compatible con Academy Color Encoding System (ACES) creado por la comisión tecnológica de Academy of Motion Picture Arts and Sciences. El espacio de color ACES puede codificar cualquier color que pueda verse y admite cámaras de rango dinámico alto, así como dispositivos de salida creados hoy y en el futuro. Se transforman diversos dispositivos de entrada (como cámaras) al espacio de color ACES mediante transformaciones de dispositivo de entrada (IDT) específicas del dispositivo.

Una vez se ha realizado la transformación a espacio de color ACES, las cámaras compatibles se pueden alternar entre sí y mezclarse con imágenes generadas por ordenador (CGI) en un espacio de color lineal de escena que es perfecto para la composición y la corrección del color. Se aplica una transformación de renderización de referencia (RRT) estándar a la imagen final y, a continuación, se aplican diversas transformaciones de dispositivo de salida (ODT) específicas del dispositivo para la visualización y la salida del archivo. Para obtener más información acerca de ACES, visite http://www.oscars.org/science-technology/council/projects/aces.html.

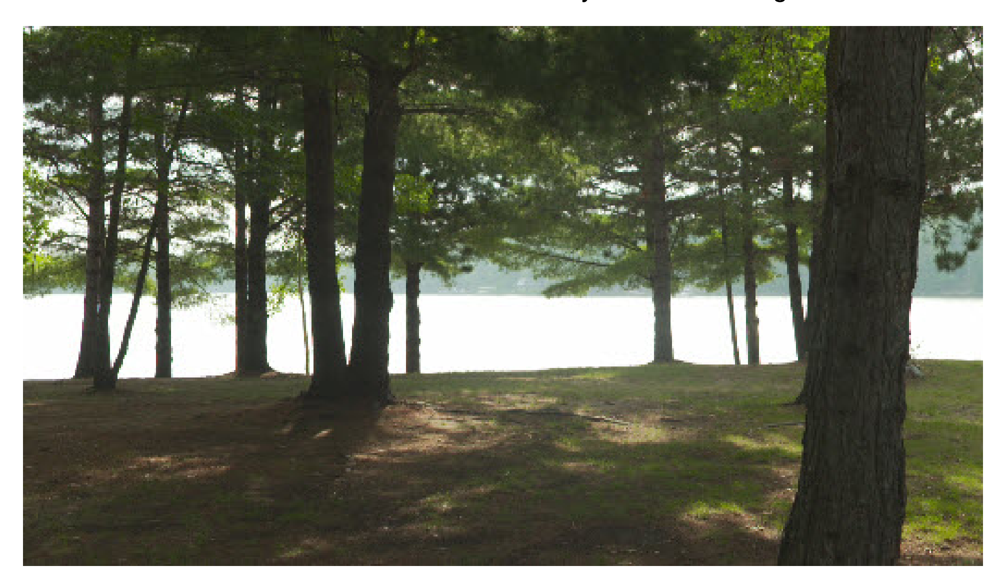
Vegas Pro utiliza tecnología OpenColorIO, desarrollada por Sony Pictures Imageworks. OpenColorIO es una solución completa de administración del color destinada a la producción de películas con énfasis en los efectos visuales y la animación por ordenador. OpenColorIO proporciona una experiencia de usuario directa y sólida en todas las aplicaciones compatibles, a la vez que permite opciones de configuración de back-end sofisticadas que son adecuadas para el uso de la producción del extremo superior.

El uso de OpenColorIO garantiza que los resultados que se pueden ver en Vegas Pro (y los creados por esta utilidad) son coherentes con otras aplicaciones compatibles con OpenColorIO, incluidos Nuke, Mari, Katana y Silhouette. Además, si un proyecto concreto o un lugar de edición desea trabajar en un espacio de color diferente, Vegas Pro admite el cambio de espacio de color, transformaciones de entrada, transformaciones de visualización y transformaciones de renderización mediante un sencillo cambio de la configuración activa de OpenColorIO. Las configuraciones de muestra para canalizaciones de VFX de Sony Pictures Imageworks y de animación, por ejemplo, se pueden encontrar en el sitio web de OpenColorIO. Si desea obtener más información acerca de OpenColorIO, visite http://opencolorio.org/.

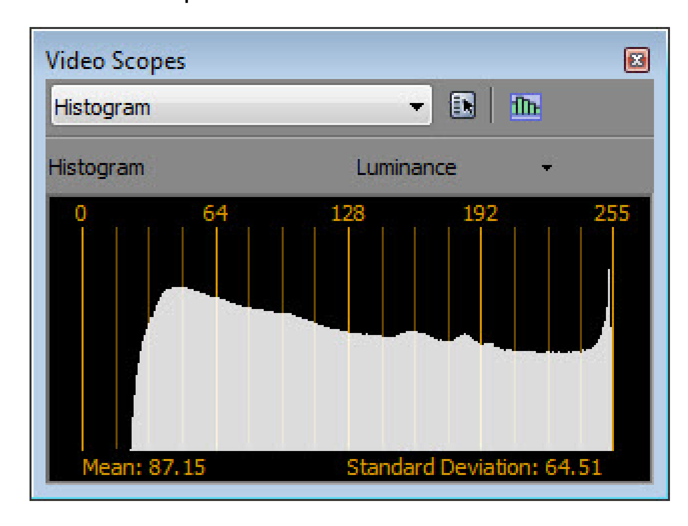
Con el fin de capturar el rango dinámico completo que puede conseguir la cámara, Sony ha desarrollado el sistema de codificación de registro S; este sistema adapta los valores de codificación de píxeles mediante una curva logarítmica para capturar un rango dinámico mayor. Como se muestra en el gráfico que aparece a continuación, el registro S captura muchas más paradas que la codificación de vídeo típica:



Esta es una escena tomada con una cámara Sony PMW-F3 sin registro S habilitado:

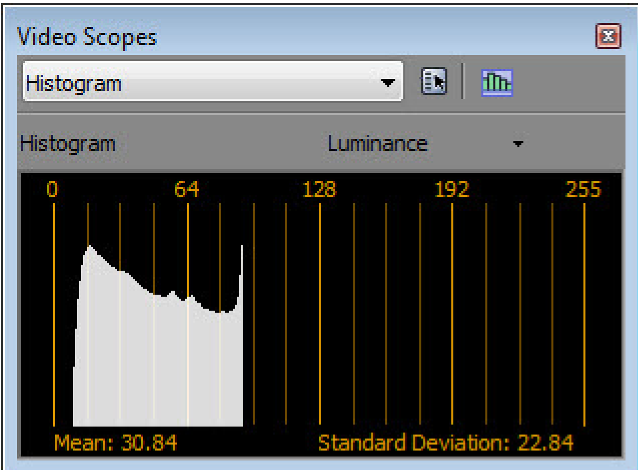


Mientras que la exposición del primer plano es buena, el fondo aparece descolorido. Con vídeo Rec. 709 convencional, estos niveles se pierden y se saturan en blanco intenso, como puede ver en la ventana Campos de vídeo:



Puede utilizar la imagen tal y como está, pero si quisiera realizar una corrección del color, los niveles saturados se convertirían pronto en un problema. Por ejemplo, si bajamos los niveles, el agua se oscurece:





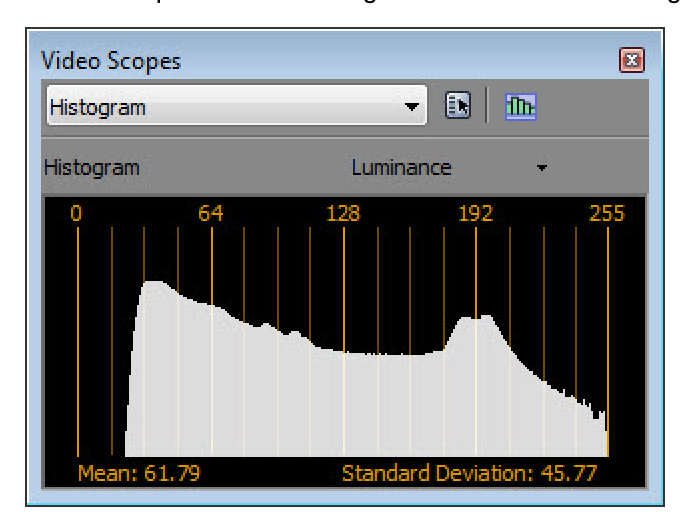
Esto se debe a que el vídeo tradicional es de "referencia en pantalla". Esto significa que está concebido para mostrarse directamente en una pantalla. No se capturan niveles fuera del rango del monitor.

La captura de un rango dinámico más amplio en la escena proporcionaría más niveles con los que trabajar a la hora de realizar la corrección del color. El registro S está concebido exactamente para esto.

Esta es la misma escena con la misma cámara PMW-F3, pero esta vez con espacio de color registro S1 de Sony (F35/F3) (aquí se muestra en modo de 8 bits):



Puede ver que no muestra ninguna saturación en el histograma (sin indicador a la derecha):



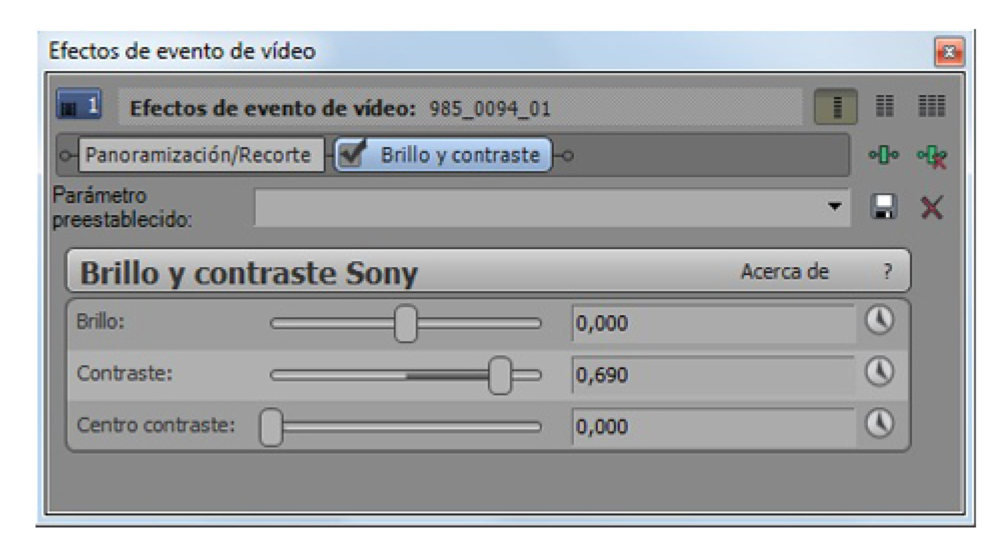
No obstante, el contraste de la imagen es muy bajo y esta no está lista para su distribución. Cuando grabe con registro S, no debe distribuir esa imagen como imagen final. Puede ver la imagen en Vegas Pro, pero también debe realizar trabajo de postproducción para crear la imagen final lista para su distribución.

Cuando abra la codificación del registro S en el denominado espacio de color lineal de escena, no podrá verla directamente en una pantalla estándar. Deberá ejecutarla mediante una transformación de renderización de referencia (RRT) que comprima el rango dinámico y atenúe los altos y los bajos. La RRT ACES se ha concebido para ser apta para películas. Cuando establecemos este medio de origen en el espacio de color registro S1 de Sony (F35/F3) y lo visualizamos mediante la RRT ACES, inicialmente se verá de esta forma que es bastante más oscura que en el vídeo normal:



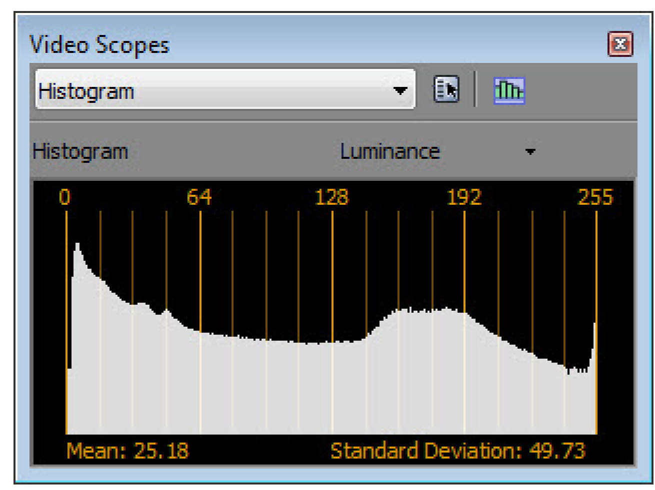
Si aplicamos algo de ganancia a la imagen mediante el plugin de brillo y contraste, empezará a tener el aspecto de un vídeo normal de nuevo, con una apariencia de película con un contraste un poco más alto:





En la imagen anterior, los blancos se saturan. No obstante, cuando bajamos el nivel en la toma, se mantiene la totalidad del rango dinámico original. De hecho, si bajamos el nivel lo suficiente, podemos incluso ver el sol reflejado en las olas. Esto habría sido imposible con la primera toma:





Todo el nivel de detalle está presente para la corrección del color, crossfades aptos para películas, desvanecimientos a negro, etc. Esta es la belleza del registro S y del espacio de color lineal de escena ACES.

Para conocer más en profundidad la administración del color para flujos de trabajo cinemáticos, visite http://cinematiccolor.com/.

Activación de la administración del color en su proyecto de Vegas Pro

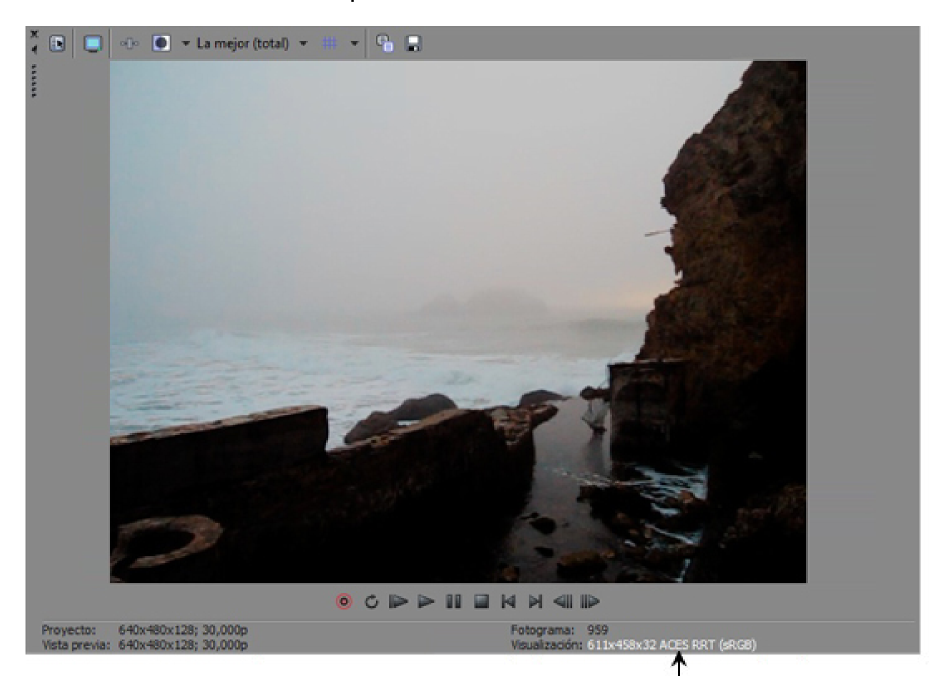
Siga estos pasos para habilitar la administración del color en su proyecto.

1. En el menú Archivo, seleccione Propiedades para mostrar la ventana Propiedades del proyecto.
2. En la lista Formato de píxel, seleccione Punto flotante de 32 bits (rango completo) para que el ajuste Transformación de vista esté disponible.
3. En la lista Transformación de vista, seleccione la transformación más adecuada para su salida de pantalla.

Elemento	Descripción
Desactivado	La administración del color no está habilitada y el modo Punto flotante de 32 bits (rango completo) es compatible con versiones anteriores de Vegas Pro.
RRT ACES (sRGB)	Este ajuste es el mejor para monitores de pantalla de escritorio.
RRT ACES (P3 DCI)	Este ajuste es el mejor para proyectores de cine digitales.
RRT ACES (CIE XYZ)	Este ajuste es el mejor para proyectores de cine digitales.
Log (sRGB)	Este ajuste es útil para la visualización del rango dinámico completo, pero no debe usarse para la salida final.

4. Haga clic en Aceptar.

   Cuando la administración del color está activa, la transformación de la vista seleccionada se muestra en la ventana Vista previa de vídeo.



Información de la transformación de la vista en la ventana de vista previa de vídeo

Especificación del espacio de color para tomas individuales

El ajuste del espacio de color para archivos de medios solo se utiliza cuando la administración del color está habilitada para el proyecto.

1. Seleccione una o varias tomas en la ventana Medios de proyecto y haga clic en el botón Propiedades de medio para mostrar la ventana Propiedades.
2. En la ficha Medios, seleccione un ajuste en la lista Espacio de color.

Elemento	Descripción
Predeterminado	El ajuste Predeterminado utiliza el espacio de color Rec. 709 para ser compatible con versiones anteriores de Vegas Pro.
ACES	Utilice ACES para archivos OpenEXR en el espacio de color ACES .
ADX 10 bits	Se utiliza para escaneos de películas que utilizan Academy Density Encoding de 10 bits.
ADX 16 bits	Se utiliza para escaneos de películas que utilizan Academy Density Encoding de 16 bits.
Registro S1 de Sony (F35/F3)	Se utiliza para tomas de F35 y PMW-F3 de Sony.
Registro S2 de Sony (F65 3200K)	Se utiliza para tomas de F65 3200K de Sony.
Registro S2 de Sony (F65 5500K)	Se utiliza para tomas de F65 5500K de Sony.
Registro C de Arri Alexa	Se utiliza para tomas de Arri Alexa con codificación de registro C (V3, índice de exposición 800).
Registro	Espacio de registro idealizado matemáticamente que abarca el rango dinámico que se utiliza actualmente con la RRT de ACES.

3. Haga clic en Aceptar.

Especificación del espacio de color en una plantilla de renderización personalizada

El ajuste del espacio de color para plantillas de renderización personalizadas solo se utiliza cuando la administración del color está habilitada para el proyecto.

1. En el menú Archivo, seleccione Renderizar como para mostrar la ventana Renderizar como.
2. Especifique una ubicación y un nombre para el archivo que desea guardar.
3. Seleccione una plantilla en el cuadro Formato de salida.
4. Haga clic en el botón Personalizar plantilla para mostrar la ventana Plantilla personalizada.
5. Escriba un nombre para la plantilla en el cuadro Plantilla.

6. En la ficha Proyecto, seleccione un ajuste en la lista Espacio de color.

Elemento	Descripción
Predeterminado	El ajuste Predeterminado utiliza el ajuste Transformación de vista del proyecto para formatos sRGB y Rec. 709 de 8 y 10 bits, o el espacio de color de referencia para formatos de punto flotante como OpenEXR.
ACES	Utilice ACES para archivos OpenEXR en el espacio de color ACES .
Registro	Espacio de registro idealizado matemáticamente que abarca el rango dinámico que se utiliza actualmente con la RRT de ACES.
RRT ACES (sRGB)	Transformación de renderización de referencia ACES más transformación de salida sRGB para salida basada en ordenador.
RRT ACES (Rec. 709)	Transformación de renderización de referencia ACES más transformación de salida Rec. 709 para salida basada en vídeo.
RRT ACES (P3 DCI)	Transformación de renderización de referencia ACES más transformación de salida DCI P3 para salida de proyector de cine digital.
RRT ACES (P3 D60)	Transformación de renderización de referencia ACES más transformación de salida DCI D60 para salida de proyector de cine digital.
RRT ACES (CIE XYZ)	Transformación de renderización de referencia ACES más transformación de salida DCI XYZ para salida de archivo de cine digital.
ADX 10 bits	Grabe utilizando Academy Density Encoding de 10 bits.
ADX 16 bits	Grabe utilizando Academy Density Encoding de 16 bits.
Registro S1 de Sony (F35/F3)	Se utiliza para tomas de F35 y PMW-F3 de Sony.
Registro S2 de Sony (F65 3200K)	Se utiliza para tomas de F65 3200K de Sony.
Registro S2 de Sony (F65 5500K)	Se utiliza para tomas de F65 5500K de Sony.
Registro C de Arri Alexa	Se utiliza para tomas de Arri Alexa con codificación de registro C (V3, índice de exposición 800).

7. Haga clic en el botón Guardar plantilla .

8. Haga clic en Aceptar para regresar a la ventana Renderizar como.

Capítulo 23

Proyectos Surround 5.1

Ahora puede crear una mezcla multicanal 5.1 para lograr un sonido envolvente en las remezclas, así como preparar audio para vídeo en DVD y proyectos musicales de canales 5.1.

El Surround 5.1 es un formato estándar de audio que consta de cinco canales de gama completa y un canal de efectos de baja frecuencia (LFE).

Los cinco canales de gama completa se reproducen mediante los altavoces izquierdo, derecho y central, situados frente al oyente, y los altavoces surround izquierdo y derecho, que se sitúan en la parte posterior. El canal LFE se puede dirigir a los altavoces principales o al subwoofer, que se puede colocar casi en cualquier parte.

El canal central se suele utilizar para fijar diálogos o sonidos a una pantalla de vídeo. El canal LFE se suele dirigir al subwoofer para realzar las frecuencias de audio bajas en efectos como explosiones o choques. En este canal, el audio está limitado a un rango de aproximadamente 25 a 120 Hz.

Configuración del proyecto Surround 5.1

Use el el cuadro de diálogo Propiedades del proyecto para configurar un proyecto en Surround 5.1.

Para obtener una vista previa del proyecto Surround 5.1, es necesario disponer del siguiente hardware:

- Una tarjeta de sonido compatible con Surround 5.1.

  o

- Una tarjeta de sonido con tres salidas estéreo.

  o

- Tres tarjetas de sonido estéreo.
- Seis altavoces activos o seis altavoces pasivos con un amplificador de seis canales.

Configuración del proyecto en modo Surround 5.1

1. Desde el Menú Archivo, seleccione Propiedades
2. Seleccione la ficha Audio.
3. En la lista desplegable Modo bus master, seleccione Surround 5.1.

4. Marque la casilla de verificación Activar filtro paso-bajo en LFE si desea aplicar un filtro de este tipo a cada pista asignada al canal LFE. Introduzca una frecuencia en el cuadro Frecuencia de corte de filtro paso-bajo para establecer la frecuencia por encima de la cual el canal LFE ignorará el audio.

   La aplicación de un filtro paso-bajo aproximará el sistema de gestión de bajos en un decodificador 5.1 y garantizará que solo se envíe audio de baja frecuencia al canal LFE.

5. Haga clic en Aceptar.

   Las cabeceras de pista y la ventana Bus del master pasan al modo Surround 5.1.

Direccionamiento de las salidas de bus del master

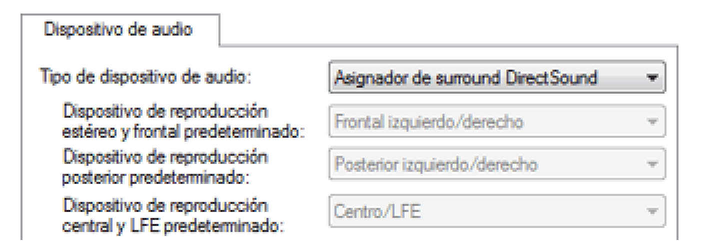
Cuando trabaja en el modo surround 5.1, debe señalar dónde se enviará la salida de la mezcla de canales 5.1.

Configuración del direccionamiento predeterminado

Use la ficha Dispositivo de audio del cuadro de diálogo Preferencias para configurar el direccionamiento predeterminado para proyectos Surround 5.1.Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha Dispositivo de audio" en la página 736.

1. En el menú Opciones, seleccione Preferencias. De este modo, se abrirá el cuadro de diálogo Preferencias.

2. Seleccione la ficha Dispositivo de audio.

3. Seleccione un dispositivo de la lista desplegable Tipo de dispositivo de audio. Si desea seleccionar dispositivos específicos para reproducir cada uno de los tres pares estéreo, seleccione un tipo de dispositivo que no sea Microsoft Sound Mapper.

    Consulte la documentación de su tarjeta de sonido para determinar el tipo de controlador que necesita para utilizar la salida surround.

4. En la lista desplegable Dispositivo de reproducción estéreo y frontal predeterminado, seleccione el dispositivo al que estén conectados los altavoces frontales.

5. En la lista desplegable Dispositivo de reproducción posterior predeterminado, seleccione el dispositivo al que estén conectados los altavoces posteriores.

6. En la lista desplegable Dispositivo de reproducción central y LFE predeterminado, seleccione el dispositivo al que estén conectados los altavoces centrales y el subwoofer.

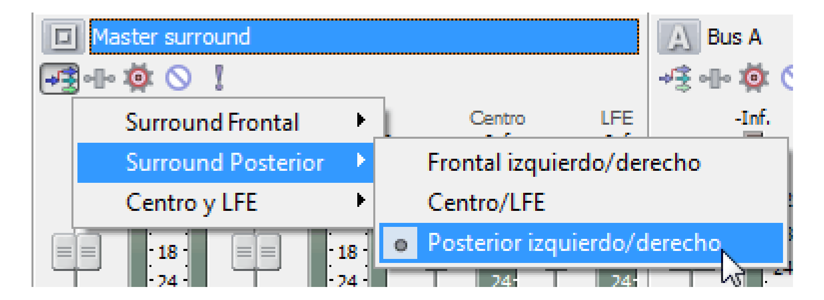
Anulación del direccionamiento de dispositivo predeterminado

Se puede anular el direccionamiento del dispositivo predeterminado en cualquier momento mediante el botón Selector de dispositivo de audio del control del master del surround.



Consulte la documentación de su tarjeta de sonido para determinar el tipo de controlador que necesita para utilizar la salida surround.

1. Abra la ventana del Bus del master.
2. Haga clic en el botón del Selector de dispositivo de audio , seleccione un canal del menú y un dispositivo de salida del submenú.



3. Repita el paso 2 para cada par de canales.

Conexión del amplificador y los altavoces

Uso de una tarjeta de sonido compatible con Surround 5.1

- Conecte unos altavoces activos a las salidas de la tarjeta de sonido como se indica en la documentación de la tarjeta.
- Conecte las salidas frontal, posterior y central/subwoofer de la tarjeta de sonido a las salidas correspondientes de un amplificador de seis canales o un receptor de cine en casa. Conecte los amplificadores frontal, posterior, central y LFE al amplificador.

Uso de una tarjeta de sonido con tres salidas estéreo

- Conecte unos altavoces activos a las salidas de la tarjeta de sonido a las que ha dirigido cada uno de los pares de canales. El canal izquierdo del par centro/LFE es el canal central; el canal derecho es el canal LFE.
- Conecte las salidas de la tarjeta de sonido a las salidas correspondientes de un amplificador de seis canales o un receptor de cine en casa. Conecte los amplificadores frontal, posterior, central y LFE al amplificador.



Los cables de audio necesarios dependerán del software de que disponga. Para una aplicación típica, hacen falta tres cables, cada uno con una clavija de 3,5 mm en un extremo y conectores RCA duales en el otro.

Uso de tres tarjetas de sonido estéreo

- Conecte unos altavoces activos a las salidas de la tarjeta de sonido a las que ha dirigido cada uno de los pares de canales. El canal izquierdo del par centro/LFE es el canal central; el canal derecho es el canal LFE.
- Conecte las salidas de la tarjeta de sonido a las salidas correspondientes de un amplificador de seis canales o un receptor de cine en casa. Conecte los amplificadores frontal, posterior, central y LFE al amplificador.

 Las configuraciones con varias tarjetas de sonido pueden no funcionar con controladores ASIO. Solo se puede utilizar un controlador ASIO cada vez, y algunos controladores ASIO pueden entrar en conflicto con otros modelos de controlador de audio (como WDM y los controladores de ondas).

 Los cables de audio necesarios dependerán del software de que disponga. Para una aplicación típica, hacen falta tres cables, cada uno con una clavija de 3,5 mm en un extremo y conectores RCA duales en el otro.

Panoramización y mezcla en Surround 5.1

Una vez realizada la configuración del proyecto para una mezcla en surround 5.1, las cabeceras de pista y la mesa de mezclas pasan a modo surround 5.1 y ya puede comenzar a panoramizar.

Seleccione Ver > Ventana > Panoramizador surround para activar o desactivar la visualización de la ventana Panoramizador surround. Use esta ventana para panoramizar pistas, buses y cadenas de efectos asignables.

Si dispone de joystick, puede utilizarlo para controlar la panoramización surround. Un joystick con retroalimentación de fuerza, como Microsoft® SideWinder® Force Feedback 2, puede añadir un elemento táctil a sus sesiones de edición.Para obtener más información, consulte "Uso de joysticks para panoramización, ajuste de controles y corrección de color" en la página 688.

 Solo el bus del master del surround acepta entradas multicanal 5.1. Si asigna una pista a otro bus, la mesa de mezclas enviará una salida estéreo al bus y podrá realizar panoramización surround a nivel del bus.

 Cuando aplique efectos a un proyecto surround 5.1, puede utilizar configuraciones de plugin específicas para cada canal usando automatización de efectos como, por ejemplo, opciones de ecualización independientes para los altavoces delanteros y surround. Para obtener más información, consulte "Automatización de parámetros de efectos de audio" en la página 318. Agregue varias instancias del plugin a la cadena de efectos de pista y marque las casillas de verificación Habilitar en el Selector de automatización de efectos para los canales a los que desea que afecte cada instancia del plugin.

 La panoramización surround no se encuentra disponible para pistas o buses dirigidos a una salida de hardware.

Silenciamiento o aislamiento de canales

El silenciamiento de un canal garantiza que no se reproduzca audio a través de él. Por ejemplo, puede silenciar el canal central si desea producir una imagen estéreo en la posición central de escucha, o puede reproducir únicamente el canal central cuando esté trabajando con diálogos.

1. Haga doble clic en el panoramizador surround  de la pista o el bus que desee panoramizar. Se mostrará la ventana Panoramizador surround.
2. Haga clic en los iconos de altavoz para silenciar o incluir canales.

   Mantenga presionada la tecla Ctrl al hacer clic en el icono de un altavoz para reproducir únicamente (solo) ese canal.

Ajuste de los niveles de volumen y envío

Ajuste del volumen de pista

Se puede ajustar el volumen de una pista mediante el control de fundido Vol de la cabecera de pista igual que en los proyectos estéreo.

El desvanecedor de la cabecera de pista se puede usar como control de recorte para ajustar el volumen general de la pista o puede ajustar la configuración de automatización de volumen de pista.

El nivel de recorte se añade a la configuración de automatización del volumen, de modo que la envolvente se conserva, pero con un refuerzo o una reducción aplicados. Por ejemplo, configurar el control de recorte a -3 dB produce el mismo efecto que disminuir cada punto envolvente en 3 dB.

Anule la selección del botón Configuración de automatización en el encabezado de pista si quiere ajustar los niveles de recorte o seleccione el botón si quiere ajustar la automatización del volumen.

Ajuste de niveles de envío de efectos asignables o buses

Se pueden ajustar los niveles de envío de buses o cadenas de efectos asignables por medio del control de fundido de propósitos múltiples en la cabecera de pista igual que se hace en los proyectos estéreo. Haga clic en la etiqueta del control de fundido y seleccione un bus o una cadena de efectos asignables del menú. El control de fundido de la cabecera de pista se puede utilizar como control de recorte para ajustar el nivel de envío general de la pista, o puede ajustar la configuración de automatización de dicho nivel.

Anule la selección del botón Configuración de automatización en el encabezado de pista si quiere ajustar los niveles de recorte o seleccione el botón si quiere ajustar la automatización del volumen.

Ajuste de los niveles de canal

Use el control de bus del master del surround en la ventana Bus del master para ajustar los niveles individuales de los canales 5.1. Los desvanecedores del control de bus del master surround pueden utilizarse como controles de recorte para ajustar el nivel general de cada canal o bien puede

automatizar el volumen del master del bus del master surround (los niveles de canal individual no se pueden automatizar).

Anule la selección del botón Configuración de automatización en el encabezado de pista si quiere ajustar los niveles de recorte o seleccione el botón si quiere ajustar la automatización del volumen.

Ajuste del volumen del canal central

El ajuste del volumen del canal central puede contribuir a resaltar el diálogo o equilibrar la mezcla. Es posible ajustar el nivel de recorte o la configuración de automatización del volumen del canal central.

El nivel de recorte se añade a los fotogramas clave de la panoramización surround, de modo que la configuración de los fotogramas se conserva, pero con un refuerzo o una reducción aplicados. Por ejemplo, configurar el control de recorte a -3 dB produce el mismo efecto que disminuir el nivel del canal central 3 dB en cada fotograma.

Ajuste del nivel de recorte del canal central

1. Anule la selección del botón Configuración de automatización de la pista o el bus que quiera ajustar.
2. Haga doble clic en el panoramizador surround de la pista. Se mostrará la ventana Panoramizador surround.
3. Arrastre el control de fundido Centro para reforzar o atenuar el volumen del canal central. Cuando se ajusta el control de fundido a 0,0 dB, no se aplica ninguna ganancia.



El control de fundido Centro no se mostrará si el canal central se encuentra silenciado. Haga clic en el icono del canal central para anular el silencio.

Automatización del nivel del canal central con fotogramas clave

1. Seleccione el botón Configuración de automatización de la pista o el bus que quiera ajustar.
2. Haga doble clic en el panoramizador surround de la pista. Se mostrará la ventana Panoramizador surround.
3. Seleccione un fotograma clave para ajustar su nivel del canal central o haga clic para colocar el cursor donde desee crear un nuevo fotograma.
4. Arrastre el control de fundido Centro para reforzar o atenuar el volumen del canal central. Cuando se ajusta el control de fundido a 0,0 dB, no se aplica ninguna ganancia. La miniatura del control de fundido aparece como en el modo Automatización.

El control de fundido Centro no se mostrará si el canal central se encuentra silenciado. Haga clic en el icono del canal central para anular el silencio.

Panoramización de pista o bus

Puede llevar a cabo la panoramización surround de dos formas:

- Panoramizar pistas individualmente usando la ventana Panoramizador surround.
- Dirigir pistas a tiras de canal en la mesa de mezclas (buses o cadenas de efectos asignables) y panoramizar las tiras de canal mediante la ventana Panoramizador surround. Para obtener más información, consulte "Asignación de pistas a buses" en la página 401. En el menú Ver, seleccione Mostrar pistas de bus para mostrar las pistas de bus en la parte inferior de la vista de pistas.

  Cuando se dirige una pista a un bus distinto del master del surround, se puede utilizar el control deslizante Panoramización en la cabecera de pista para ajustar la contribución de la pista estéreo al panoramizador surround del bus.

El panoramizador surround se puede utilizar como control de recorte para ajustar la panoramización general de la pista o puede ajustar la configuración de automatización de la panoramización de pistas. Haga clic en el botón Configuración de automatización de la pista o el bus y seleccione Configuración de automatización para ajustar los fotogramas clave de la panoramización surround, o bien anule la selección del comando para ajustar los niveles de recorte.

El nivel de recorte se añade a la configuración de automatización de panoramización, de modo que los fotogramas clave se conservan, pero con un refuerzo o una reducción aplicados. Por ejemplo, configurar el control de recorte a -9 % a la izquierda produce el mismo efecto que mover cada fotograma un 9 % a la izquierda.



Los controles de panoramización pueden ajustar la configuración de automatización (dinámica) o bien se pueden utilizar como controles de recorte (no automatizado). Si la automatización no se comporta del modo que esperaba, quizá se deba a que haya aplicado un valor de recorte que esté desplazando la configuración de automatización.

Cuando el panoramizador surround esté configurado para ajustar los niveles de recorte, se mostrará como . Cuando esté configurado para ajustar los niveles de automatización, se mostrará como .

Ajuste de los niveles de recorte de panoramización

1. Anule la selección del botón Configuración de automatización de la pista o el bus.

2. Haga doble clic en el panoramizador surround de la pista o el bus para mostrar la ventana Panoramizador surround:



3. Arrastre el punto de panoramización en la ventana Panoramizador surround para colocar el sonido dentro del campo de escucha. Se dibujará un sombreado para indicar la salida de cada canal.

   - Haga doble clic en el punto de panoramización para devolverlo a la posición de escucha central delantera.

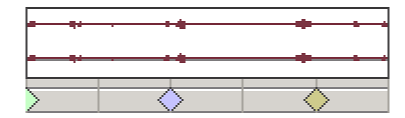
   - Haga doble clic en la ventana Panoramizador surround para mover el punto de panoramización al punto en el que haga clic.

   - Para restringir el movimiento del punto de panoramización, haga clic en el botón para alternar entre los modos Mover libremente , Mover solo a izquierda/derecha y Mover sólo adelante/atrás .

 También puede utilizar el panoramizador surround en la cabecera de pista para panoramizar dicha pista. Los métodos abreviados de teclado y ratón pueden ayudarle a colocar el punto de panoramización de forma rápida y precisa. Para obtener más información, consulte "Métodos abreviados de teclado" en la página 759.

Automatización de panoramización con fotogramas clave

Puede automatizar la panoramización agregando fotogramas clave. Los fotogramas clave se asemejan a los puntos envolventes en que especifican ubicaciones determinadas de la pista donde las configuraciones cambian. Sin embargo, a diferencia de los puntos envolventes, los fotogramas clave se muestran debajo de una pista:



Notas:

- Utilice pistas de bus para agregar fotogramas clave de panoramización a buses. En el menú Ver, seleccione Mostrar pistas de bus para mostrar las pistas de bus en la parte inferior de la vista de pistas. Para obtener más información, consulte "Pistas de bus de audio" en la página 297.
- La ganancia del canal central no puede automatizarse.
- El silenciamiento y el aislamiento de canales no pueden automatizarse.

1. Seleccione la pista (o pista de bus) que desea panoramizar.
2. Seleccione el botón Configuración de automatización de la pista o el bus.
3. En el menú Insertar, seleccione Envolventes de audio y, a continuación, seleccione Fotogramas clave de panoramización surround en el submenú. Aparecerá una fila adicional debajo de la pista con un solo fotograma clave situado al comienzo del proyecto. Este fotograma clave representa la configuración de panoramización actual de la pista.

   Para ocultar los fotogramas clave de panoramización sin eliminarlos del proyecto, seleccione Mostrar envolventes de audio en el menú Ver y, después, seleccione Fotogramas clave de panoramización surround en el submenú.

4. Haga clic para colocar el cursor en el lugar en que desea comenzar a panoramizar la pista.
5. Para panoramizar la pista:

   a. Haga doble clic en el panoramizador surround de la pista o el bus para mostrar la ventana Panoramizador surround:



b. Arrastre el punto de panoramización en la ventana Panoramizador surround para colocar el sonido dentro del campo de escucha. Se dibujará un sombreado para indicar la salida de cada canal y se agregará un fotograma clave debajo de la pista.

   - Haga doble clic en el punto de panoramización para devolverlo a la posición de escucha central delantera.
   - Haga doble clic en la ventana Panoramizador surround para mover el punto de panoramización al punto en el que haga clic.
   - Para restringir el movimiento del punto de panoramización, haga clic en el botón para alternar entre los modos Mover libremente, Mover solo a izquierda/derecha ↔ y Mover sólo adelante/atrás ↕.



También puede utilizar el panoramizador surround en la cabecera de pista para panoramizar dicha pista. Los métodos abreviados de teclado y ratón pueden ayudarle a colocar el punto de panoramización de forma rápida y precisa. Para obtener más información, consulte "Métodos abreviados de teclado" en la página 759.

6. Repita los pasos 4 y 5 para agregar tantos fotogramas clave de panoramización como sea necesario. La ventana Panoramizador surround dibujará la ruta de panoramización:



7. Si tiene dos o más fotogramas clave, puede arrastrar el control deslizante Suavidad para ajustar la curva de interpolación entre ellos. El ajuste de la curva afecta al movimiento percibido del sonido dentro del campo de escucha: un ajuste de 0 produce un movimiento lineal de un fotograma clave al siguiente. Al aumentar este valor, se produce una ruta curvada.

   Si desea ajustar la interpolación temporal (cómo se produce la panoramización en el tiempo), haga clic con el botón secundario en un fotograma clave y seleccione un nuevo tipo de fotograma en el menú contextual.

Ajuste de los fotogramas clave de panoramización

Si ha establecido una panoramización automatizada para una pista o un bus, se mostrará un fotograma clave en la escala de tiempo (justo debajo de la pista) para cada opción de panoramización. Puede mover, copiar y cambiar los tipos de fundido desde la escala de tiempo.

Los controles de panoramización pueden ajustar la configuración de automatización (dinámica) o bien se pueden utilizar como controles de recorte (no automatizado). Si la automatización no se comporta del modo que esperaba, quizá se deba a que haya aplicado un valor de recorte que esté desplazando la configuración de automatización.

Cuando el panoramizador surround esté configurado para ajustar los niveles de recorte, se mostrará como . Cuando esté configurado para ajustar los niveles de automatización, se mostrará como .

Edición de fotogramas clave

1. Haga doble clic en un fotograma clave para abrir la ventana Panoramizador surround.
2. Arrastre el punto de panoramización para colocar el sonido dentro del campo de escucha.
3. Ajuste el control deslizante Suavidad como sea necesario para ajustar la curva entre los fotogramas clave.


También puede editar un fotograma clave seleccionándolo y arrastrando el punto de panoramización del panoramizador surround de la pista o el bus.

Adición de fotogramas clave

Haga doble clic en la barra de fotogramas clave para agregar un fotograma clave a la escala de tiempo. El nuevo fotograma clave utilizará la misma configuración y la misma curva de interpolación que el fotograma anterior.

Eliminación de fotogramas clave

Haga clic con el botón secundario en un fotograma y seleccione Eliminar en el menú contextual.

Movimiento de fotogramas clave

Arrastre el fotograma clave a una posición nueva de la escala de tiempo.

Copia de fotogramas clave

Mantenga presionada la tecla Ctrl mientras arrastra un fotograma clave para copiarlo.

Cambio de la curva de fundido entre fotogramas clave

Si desea ajustar la interpolación temporal (cómo se produce la panoramización en el tiempo), haga clic con el botón secundario en un fotograma clave y seleccione un nuevo tipo de fotograma en el menú contextual.

Si desea ajustar el movimiento percibido del sonido dentro del campo de escucha, arrastre el control deslizante Suavidad para ajustar la curva de interpolación entre fotogramas clave. El ajuste 0 de Suavidad simula el movimiento lineal de un fotograma clave al siguiente. Al aumentar este valor, se produce una ruta curvada.

Comando	Descripción	Aspecto
Linear (lineal)	La panoramización se interpola en una ruta lineal.	
Fast (rápido)	La panoramización se interpola en una ruta logarítmica rápida.	
Slow (lento)	La panoramización se interpola en una ruta logarítmica lenta.	
Suave	La panoramización se interpola a lo largo de una curva suave y natural.	
Nítido	La panoramización se interpola a lo largo de una curva pronunciada.	
Mantener	No se producirá ninguna interpolación. La configuración del fotograma clave se mantendrá hasta el siguiente fotograma clave.	

Dirigir audio al canal de efectos de baja frecuencia (LFE)

Realice una de las siguientes acciones para enviar audio al canal de efectos de baja frecuencia (LFE):

- Haga clic en el botón LFE en la ventana del Panoramizador surround para cambiar al modo LFE.
- Haga clic con el botón secundario en el panoramizador surround de la pista o en la tira de canal de la mesa de mezclas y seleccione Solo LFE en el menú contextual.

Para volver a la panoramización surround normal, vuelva a hacer clic en el botón LFE en la ventana del Panoramizador surround o haga clic con el botón secundario en el panoramizador y seleccione Panoramización surround en el menú contextual.



Marque la casilla de verificación Activar filtro paso-bajo en LFE en la ficha Audio del cuadro de diálogo Propiedades del proyecto si desea aplicar un filtro paso-bajo a cada pista o bus que se haya asignado al canal LFE. Introduzca una frecuencia en el cuadro Frecuencia de corte de filtro paso-bajo para establecer la frecuencia máxima por encima de la cual el canal LFE omitirá el audio, y seleccione una opción de la lista desplegable Calidad del filtro paso-bajo para especificar la pronunciación de la curva de atenuación del filtro. La mejor producirá la curva más pronunciada. Para obtener más información, consulte "Configuración de propiedades de proyecto" en la página 57.



La aplicación de un filtro paso-bajo aproximará el sistema de gestión de bajos en un decodificador 5.1 y garantizará que solo se envíe audio de baja frecuencia al canal LFE.

 Antes de renderizar el proyecto surround, compruebe la documentación de la aplicación de creación surround para determinar el formato de audio requerido. Algunos codificadores exigen una atenuación y una frecuencia de corte de filtro paso-bajo específicas, o incluso que no se aplique ningún filtro antes de la codificación.

Cambio del modo de panoramización

Haga clic con el botón secundario dentro de la ventana Panoramizador surround (o haga clic con el botón secundario en un panoramizador surround en una pista o bus), seleccione Tipo de panoramización en el menú contextual y, por último, seleccione un tipo de panoramización en el submenú. Para obtener más información acerca de los modos de panoramización, consulte "Modos de panoramización de audio" en la página 525.

 El modo seleccionado se utilizará también para los fotogramas clave de panoramización surround.

Uso de la cuadrícula para controlar la panoramización

La cuadrícula de la ventana Panoramizador surround proporciona una indicación visual de cómo sonará la panoramización. El espaciado de la cuadrícula cambiará para coincidir con el modo de panoramización actual.

Las líneas verticales representan los puntos donde la relación de señal de izquierda a derecha es de 6 dB, 0 dB y -6 dB respectivamente: en la última línea de la izquierda, el canal izquierdo estará 6,0 dB más alto que el derecho.

Las líneas horizontales representan los puntos donde la relación de señal de delante hacia atrás es de 6 dB, 0 dB y -6 dB respectivamente. A medida que ajuste el control de fundido Centro, las líneas se moverán hacia delante o hacia atrás para compensar la ganancia del canal central.

 La cuadrícula asume que está utilizando un sistema surround configurado correctamente (altavoces equilibrados y ubicación idónea). Cualquier variación en el sistema de control ocasionará inconsistencias entre el gráfico y la salida percibida.

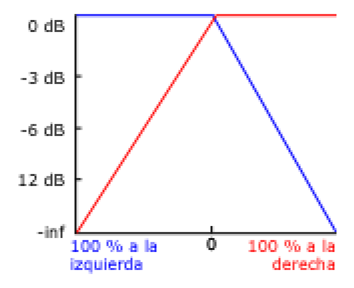
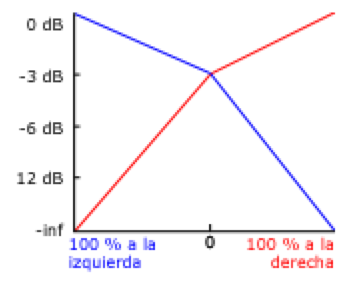
Modos de panoramización de audio

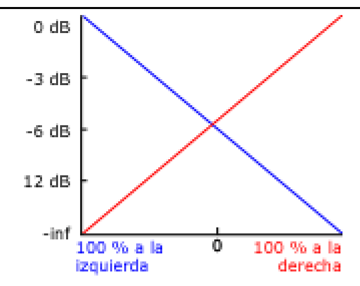
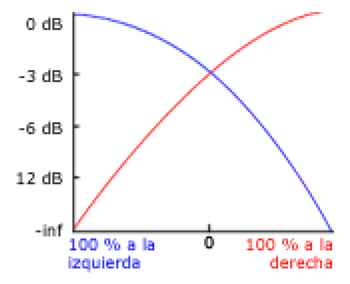
Al panoramizar pistas de audio estéreo, pistas de , surround 5.1 o buses, es posible hacer clic con el botón secundario en el controlador de fundido (o panoramizador surround) y seleccionar un tipo de panoramización para cambiar el modelo de panoramización.

 Si desea configurar el tipo de panoramización predeterminado para pistas nuevas, configure el tipo de panoramización de una pista y, a continuación, utilice el cuadro de diálogo Establecer propiedades de pista predeterminadas para establecer el tipo de panoramización de dicha pista como valor predeterminado. Para obtener más información, consulte "Establecimiento de propiedades de pista predeterminadas" en la página 305.

 El modo de panoramización seleccionado también se usará para las envolventes de panoramización de nivel de pista. Para obtener más información, consulte "Automatización de pistas de audio" en la página 309.

Modo	Descripción
Añadir canales	Este modo resulta más útil para panoramizar archivos estéreo. Conforme se panoramiza a lo largo del campo estéreo, la imagen estéreo parece moverse por los altavoces. Al panoramizar hacia cualquiera de los lados, la señal procedente del canal opuesto se añade al canal hacia el que se está panoramizando hasta el extremo en que ambos canales se envían a un único canal con volumen total. Este modo usa una curva de panoramización lineal.  Es posible que aparezca saturación cuando se añaden los canales. Monitorice los medidores en la ventana de bus del master y ajuste el volumen de la pista conforme sea necesario.

Modo	Descripción
Balance (0 dB centrado) Balance (-3 dB centrado) Balance (0 dB centrado)	En un proyecto estéreo, este modo puede ayudarle a ajustar los niveles de señal relativos de los canales en el material de origen estéreo. Conforme va panoramizando desde el centro hacia cualquiera de los lados, el canal opuesto comienza en el valor de centrado especificado (0 dB, -3 dB o -6 dB), y va produciendo decay hasta -infinito. La señal en el lado hacia el que está panoramizando progresa desde el valor de centrado especificado (0 dB, -3 dB o -6 dB) hasta 0 dB. Este modo de panoramización usa una curva de panoramización lineal. Por ejemplo, si panoramiza hacia la derecha completamente, el canal derecho se reproducirá a 0 dB y el izquierdo no será audible. Conforme vaya panoramizando hacia el centro, cada canal se atenuará al valor de centrado especificado (0 dB, -3 dB o -6 dB). Si va panoramizando hacia la izquierda, el canal izquierdo se reproducirá a 0 dB y el derecho no será audible.  Con la configuración Balance (0 dB centrado), no se aplica ninguna ganancia o reducción cuando se ha panoramizado hacia el centro, lo que puede hacer que el centro parezca producir un sonido más alto.  Con la configuración Balance (-3 dB centrado), se aplicará una reducción de -3 dB cuando se haya panoramizado hacia el centro.

Modo	Descripción
	 La panoramización en proyectos surround 5.1 sigue las mismas reglas: conforme va panoramizando desde el centro hacia cualquier canal en un proyecto surround 5.1, la señal del canal hacia el que esté panoramizando progresa desde el valor centrado especificado hasta 0 dB. La señal del canal del que se aleja la panoramización comienza en el valor centrado especificado y va produciendo decay hasta -infinito.
Potencia constante	Este modo resulta el más útil para panoramizar material de origen monoaural. En este modo, el sonido mantendrá su volumen cuando se panoramice de un canal a otro. Si panoramiza un archivo estéreo 100 % D, solo se reproducirá el canal derecho del archivo de medios y este canal se enviará a ambos canales de salida. Si continúa panoramizando hacia la izquierda, el canal izquierdo se añadirá gradualmente a la salida, y se aplicará un fundido gradual al canal derecho hasta que solo se escuche el canal izquierdo a través de ambos canales de salida cuando el control deslizante se encuentre al 100 % I.  Si panoramiza un archivo totalmente hacia la derecha a media distancia entre los canales frontal y posterior en un proyecto surround 5.1, solo se reproducirá el canal derecho del archivo de medios y este canal se enviará a los canales de salida derecho-frontal y derecho-posterior. Si panoramiza hacia la izquierda, el canal izquierdo se añadirá gradualmente a la salida y se aplicará un fundido gradual al canal derecho hasta que solo se envíe el canal izquierdo a los canales de salida derecho-frontal y derecho-posterior.

Modo	Descripción
Película	Este modo le permite panoramizar entre pares de altavoces adyacentes en proyectos surround 5.1 utilizando un modelo de potencia constante. Este modo es óptimo para la colocación de altavoces de cine en casa. En proyectos estéreo, el modo Película funciona de manera similar al modo Potencia constante. Conforme arrastra el punto de panoramización hacia el altavoz central, el sonido se volverá difuso en los altavoces delanteros y posteriores. Cuando la pista se panoramiza completamente hacia el altavoz central, los altavoces delanteros y posteriores no emiten sonido alguno. Si se arrastra el punto de panoramización hacia el centro del panoramizador surround, se enviará la señal a todos los altavoces. Si panoramiza completamente hacia un solo altavoz, podrá observar que se mezcla algo de señal en el altavoz opuesto. Esto se debe a que la colocación idónea de los altavoces surround no coincide con la representación del panoramizador surround. Por ejemplo, una panoramización hacia el altavoz delantero izquierdo producirá una señal de bajo nivel en el altavoz posterior izquierdo. Esto se debe a que el altavoz delantero izquierdo debería estar colocado 30° a la izquierda del centro y el altavoz del panoramizador surround está colocado 45° a la izquierda del centro. Para producir una panoramización auténtica de 45° a la izquierda del centro, la señal debe panoramizarse entre los altavoces izquierdos delantero y posterior.

Renderizado de proyectos Surround 5.1

Renderizar un proyecto surround crea seis archivos mono (AIFF, ATRAC, WAV/W64 o PCA) o un archivo de canal 5.1 (AC-3, WAV/W64, WMA y WMV) que su aplicación de creación puede usar para crear proyectos de música de DVD-Video o de canal 5.1.



Antes de renderizar el proyecto surround, compruebe la documentación de la aplicación de creación surround para determinar el formato de audio requerido. Algunos codificadores exigen una atenuación y una frecuencia de corte de filtro paso-bajo específicas, o incluso que no se aplique ningún filtro antes de la codificación. Utilice la ficha Audio en el cuadro de diálogo Propiedades del proyecto para configurar un filtro paso-bajo.

1. En el Menú Archivo, seleccione Renderizar como para acceder al cuadro de diálogo Renderizar como.
2. En el cuadro Archivo de salida, seleccione la carpeta y el nombre de archivo que desea utilizar para guardar el archivo.

3. En el cuadro Formato de salida, seleccione la plantilla mono múltiple o elija una plantilla de canal 5.1 adecuada si el tipo de archivo seleccionado lo admite.

    Sugerencias:

   - Cuando renderice un proyecto surround 5.1 a los formatos AIFF (.aif), Perfect Clarity Audio (.pca), Wave64 (.w64) o Wave (.wav), podrá guardar cada uno de los buses de master surround en un archivo independiente seleccionando la opción de mono múltiple en la lista desplegable Plantilla. Por ejemplo, si hubiera escrito *Mi película.wav* en el cuadro Nombre de archivo, se habrían renderizado los siguientes archivos: *Mi película Derecho.wav*, *Mi película Derecho Surround.wav*, *Mi película LFE.wav*, *Mi película Izquierdo.wav*, *Mi película Izquierdo Surround.wav* y *Mi película Centro.wav*. Para obtener más información, consulte "Proyectos Surround 5.1" en la página 513.

   - Cuando renderice un proyecto surround 5.1 a los formatos WAV o WAV64 usando las plantillas 48.000 Hz, 16 bits, 5.1, PCM o 48.000 Hz, 32 bits, 5.1, PCM, puede crear un único archivo de canal 5.1. El archivo renderizado contendrá información de asignación de canales, de modo que Vegas Pro mantendrá la información de panoramización surround al añadir ese archivo a proyectos surround 5.1.

     Es posible que las aplicaciones de Sony anteriores (y las aplicaciones de terceros) no puedan leer estos archivos de canal 5.1. En tal caso, puede renderizar un archivo de seis canales marcando la casilla de verificación Habilitar asignación multicanal y creando una asignación de canales mediante las salidas de master surround.

     Para obtener más información sobre la renderización de audio de canal múltiple y la configuración de la asignación de canal múltiple, consulte "Renderización de archivos de audio de canal múltiple" en la página 624.

4. Marque la casilla Renderizar sólo región de bucle si desea guardar únicamente la parte del proyecto incluida en la región de bucle. Para funcionar, no es necesario que la opción Reproducir en bucle esté seleccionada.

   La casilla de verificación está disponible únicamente si se ha creado una selección de tiempo en la escala de tiempo.

5. Si el tipo de archivo seleccionado lo admite, puede marcar la casilla de verificación Guardar marcadores del proyecto con archivo de medios para incluir marcadores, regiones y marcadores de comando en el archivo de medios renderizado. Si no puede guardar la información en el archivo de medios, se creará un archivo sfl (usando el mismo nombre de base que el archivo de medios).

6. Haga clic en el botón Renderizar. Se mostrará un cuadro de diálogo en el que podrá ver el progreso de la renderización.

   Cuando haya finalizado la renderización, haga clic en el botón Abrir para reproducir el archivo con su reproductor asociado o haga clic en Abrir carpeta para abrir la carpeta donde guardó el archivo.

Exportación de proyectos de Vegas Pro a DVD Architect Pro

Puede evitar codificaciones o recompresiones innecesarias renderizando los archivos de medios en los formatos apropiados antes de añadirlos al proyecto de DVD Architect Pro.

Renderice el audio y el vídeo por separado, usando plantillas que se ajusten a los formatos de archivo necesarios para DVD o Blu-ray Disc. Para obtener más información, consulte "Renderización de proyectos para utilizarlos en DVD Architect Pro" en la página 629 y "Configuración de archivo de medios en proyectos de Blu-ray Disc" en la página 631.

¿Debo usar audio AC-3 o PCM en mis discos DVD?

Para material estéreo, puede usar audio AC-3 o PCM. Sus necesidades variarán en función del proyecto, pero tenga en cuenta los siguientes puntos:

- El audio PCM no está comprimido y ofrece mejor calidad de sonido.
- El audio AC-3 es de formato comprimido y ocupa menos espacio en el DVD.

Si desea utilizar audio Surround 5.1 tiene que usar AC-3.

El volumen de los archivos de audio AC-3 es más bajo que el de los PCM, aunque los haya renderizado desde el mismo proyecto. ¿Cómo puedo hacer que los niveles se acerquen más?

El codificador AC-3 se puede configurar para que realice compresiones de rango dinámico.

Si va a renderizar archivos AC-3, cambie los siguientes ajustes en la plantilla de renderización:

1. En el cuadro de diálogo Renderizar como, seleccione Dolby Digital AC-3 en el cuadro de diálogo Formato de salida.
2. Haga clic en el botón Personalizar plantilla. Se mostrará el cuadro de diálogo Plantilla personalizada.
3. Seleccione la ficha Procesamiento previo.
4. En la lista desplegable Perfil de modo de línea, seleccione Ninguno.
5. En la lista desplegable Perfil de modo de RF, seleccione Ninguno.
6. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Plantilla personalizada.
7. Haga clic en Renderizar para renderizar el archivo.

Capítulo 24

Subtitulación

El software Vegas® Pro es compatible con la adición de subtítulos a archivos de vídeo y con la renderización de esos archivos como archivos XDCAM HD y XDCAM HD422 MXF. También puede añadir subtítulos a archivos de vídeo y renderizarlos como vídeos de Windows Media para utilizarlos en Windows Media Player.

Adición de subtítulos a archivos de vídeo

Los subtítulos aumentan el alcance de sus producciones de vídeo haciéndolas accesibles a un público más amplio. El uso de subtítulos está muy extendido entre usuarios sordos o con dificultades auditivas, para aquellos que están aprendiendo a leer o que están aprendiendo un segundo idioma.

El usuario puede activar o desactivar los subtítulos (a diferencia de los subtítulos abiertos, que se visualizan siempre). Los subtítulos muestran el diálogo hablado y los efectos sonoros como texto en pantalla.

 Notas:

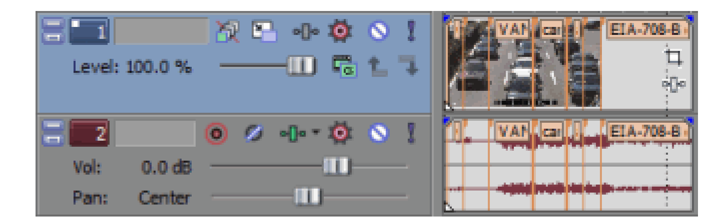
- Vegas Pro es compatible con subtítulos de CEA608 y contenedores de CEA708 con subtítulos de CEA608.
- Cuando se renderiza a XDCAM HD/HD422, los datos CEA608 se pasan a formato CEA708, de modo que los subtítulos de CEA608 y CEA708 están disponibles al reproducir a través de HD SDI. CEA608 CC1 pasa al formato CEA708 Servicio 1 y CEA608 CC3 pasa al formato CEA708 Servicio 2. Observe que las posiciones de los subtítulos pueden variar ligeramente después de pasar al formato de CEA708.
- Cuando se renderiza a un formato que no es compatible con marcadores de subtítulos incrustados, se crea un archivo .SCC utilizando el nombre base del archivo de medios renderizado.

Importación o renderización de subtítulos en un archivo MXF o MPEG-2

Importación de subtítulos

Vegas Pro admite subtítulos incrustados en archivos XDCAM HD/XDCAM HD422 MXF y MPEG-2. Los formatos ATSC y SCTE son compatibles cuando se leen los subtítulos de archivos MPEG-2.

Cuando se añaden medios a la escala de tiempo o a la recortadora, los marcadores de subtítulos incrustados se muestran como marcadores de medios:



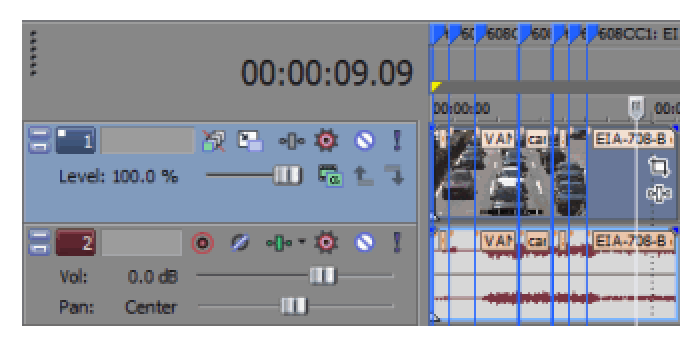
Los marcadores se alinean con el inicio del subtítulo cuando se trata de subtítulos “pintados” o con el tiempo de visualización en el caso de subtítulos de tipo emergente.

Después de leer los marcadores de subtítulos, Vegas Pro se crea un archivo .SCC en la carpeta del archivo de medios con el mismo nombre base que el archivo de medios. El archivo .SCC se empleará cuando se vayan a usar los medios en el futuro, de modo que no es necesario que la aplicación vuelva a escanear el medio.

Cuando haya terminado de editar el proyecto, puede promocionar a la escala de tiempo los marcadores de subtítulos incrustados:

1. Selección de eventos con subtítulos.
2. En el menú Herramientas, seleccione Creación de secuencias de comandos y, a continuación, seleccione Promocionar subtítulos de medios.

   Los marcadores aparecen como marcadores de comandos en la escala de tiempo y puede mover y editar los marcadores en función de sus necesidades:

Renderización de subtítulos

Puede exportar subtítulos en medios renderizados y en archivos .SCC independientes.

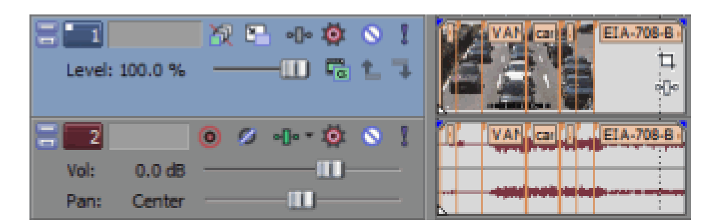
- Cuando se renderiza a formatos XDCAM HD/XDCAM HD422 MXF, los marcadores de subtítulos están incrustados en el archivo de medios. También se crea un archivo .SCC con el nombre base del archivo de medios renderizado.
- Cuando renderiza a formato MPEG-2, los marcadores de subtítulos se codifican en formato ATSC.
- Cuando se renderiza a un formato que no es compatible con marcadores de subtítulos incrustados, se crea un archivo .SCC utilizando el nombre base del archivo de medios renderizado.

Importación o renderización de subtítulos de la línea 21

Importación de subtítulos de la línea 21

Vegas Pro lee subtítulos incrustados en la línea 21 cuando se importa un archivo de medios con un tamaño de fotograma de 720x486 píxeles (o más alto) y una velocidad de fotogramas de 29,97 fps.

Cuando se añaden medios a la escala de tiempo o a la recortadora, los marcadores de subtítulos incrustados se muestran como marcadores de medios:



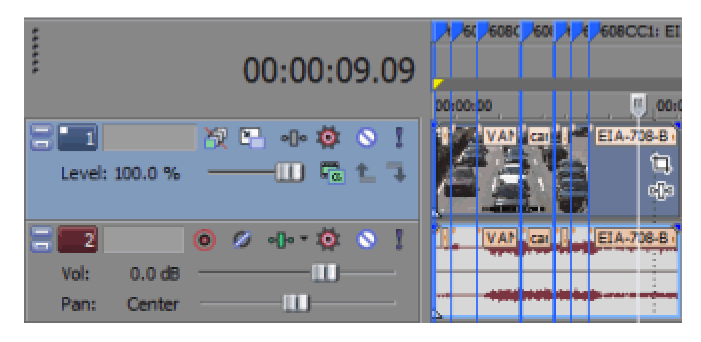
Los marcadores se alinean con el inicio del subtítulo cuando se trata de subtítulos “pintados” o con el tiempo de visualización en el caso de subtítulos de tipo emergente.

Después de leer los marcadores de subtítulos, Vegas Pro se crea un archivo .SCC en la carpeta del archivo de medios con el mismo nombre base que el archivo de medios. El archivo .SCC se empleará cuando se vayan a usar los medios en el futuro, de modo que no es necesario que la aplicación vuelva a escanear el medio.

Cuando haya terminado de editar el proyecto, puede promocionar a la escala de tiempo los marcadores de subtítulos incrustados:

1. Selección de eventos con subtítulos.
2. En el menú Herramientas, seleccione Creación de secuencias de comandos y, a continuación, seleccione Promocionar subtítulos de medios.

   Los marcadores aparecen como marcadores de comandos en la escala de tiempo y puede mover y editar los marcadores en función de sus necesidades:

Renderización de subtítulos de la línea 21

La compatibilidad de los subtítulos de la línea 21 se produce durante la renderización cuando se usa un tamaño de fotograma de 720 x 486 píxeles (o más alto) y una velocidad de fotogramas de 29,97 fps.

Observe que los subtítulos de la línea 21 codificados para DVD no son compatibles. El vídeo MPEG-2 para DVD no puede sobrepasar las 480 líneas de resolución. Los subtítulos de la línea 21 para DVD están incrustados como metadatos en la corriente de vídeo MPEG-2 y no son compatibles.

Importación o impresión de subtítulos cuando se usa HD SDI

Importación de subtítulos sobre HD SDI

Vegas Pro lee subtítulos VANC incrustados cuando se captura vídeo sobre HD SDI.

- Durante la captura, Vegas Pro crea un archivo .SCC en la carpeta del archivo de medios con el mismo nombre base que el archivo capturado.
- Cuando se captura en un XDCAM HD422, los subtítulos también están incrustados en el archivo capturado.

Para obtener más información, consulte "Captura desde tarjetas SDI" en la página 142.

Impresión de subtítulos en cinta sobre HD SDI

Cuando se imprime en cinta sobre HD SDI, los subtítulos se incluyen como datos VANC. Para obtener más información, consulte "Impresión de vídeo en cinta desde la escala de tiempo" en la página 603.

Importación de subtítulos desde un archivo de subtitulación

Si los medios no contienen marcadores de subtítulos incrustados, puede importar marcadores de un archivo externo. Son compatibles los siguientes tipos de archivos:

- Scenarist Closed Caption (.SCC)

  
  Si un archivo .scc coincide con el nombre del archivo de medios, los subtítulos se leerán automáticamente cuando cargue un archivo.

  Por ejemplo, si el archivo de vídeo es wildflowers.avi, al llamar al archivo de subtítulos wildflowers.avi.scc Vegas Pro podrá leer los subtítulos automáticamente.

- Archivos de subtítulos de RealPlayer (.RT)
- Subtítulos de SubRip (.SRT)
- Archivos de subtítulos de Windows Media Player (.SMI)
- Archivos de subtítulos de Transcript o QuickTime (.TXT)

- Archivos CPC MacCaption (.MCC)



Si un archivo .mcc no contiene subtítulos de CEA608, sus subtítulos de CEA708 se convertirán en subtítulos de CEA608 emergentes. Los subtítulos de Servicio 1 se importarán como subtítulos de 608CC1 y los de Servicio 2 como subtítulos de 608CC3.

- DVD Architect Subtitles (.SUB)

1. En el Menú Archivo, seleccione Importar y, a continuación, seleccione Subtítulos en el submenú.
2. En el cuadro de diálogo Abrir, vaya al archivo que quiera usar y haga clic en Abrir.

   Los marcadores aparecen como marcadores de comandos en la escala de tiempo y puede mover y editar los marcadores en función de sus necesidades.

   Los marcadores de subtítulos se sustituirán según el código de tiempo en el archivo de subtítulos. Si es necesario, puede ajustar las posiciones de los marcadores aplicando un desplazamiento en la regla de la escala de tiempo antes de importar el subtítulo. Para obtener más información, consulte "Regla de tiempo" en la página 705.

Sincronización de subtítulos con vídeo

Después de importar los subtítulos, puede que deba ajustar la sincronización de los marcadores y el vídeo.

1. Utilice el procedimiento que se describía anteriormente en este tema de la ayuda para importar subtítulos.
2. Coloque los eventos de vídeo como desee en la escala de tiempo.
3. Seleccione Ver > Ventana > Editar detalles para mostrar la ventana Editar detalles.
4. En la lista desplegable Mostrar, seleccione Comandos. Los comandos de subtítulos aparecen ahora en la ventana Editar detalles.
5. En la escala de tiempo, coloque el cursor en el lugar en el que desee empezar a insertar subtítulos.
6. Seleccione una fila de la lista Editar detalles para seleccionar el primer subtítulo que desea insertar.
7. Haga clic en el botón Reproducir ▶ para iniciar la reproducción.
8. Cuando esté listo para insertar el primer subtítulo, presione Ctrl+K. El primer subtítulo se insertará en el lugar donde esté ubicado el cursor, se actualizará el valor Posición y se seleccionará el siguiente subtítulo.
9. Presione Ctrl+K para insertar el siguiente subtítulo.

Adición o edición de marcadores de subtítulos en la escala de tiempo

Puede editar marcadores de subtítulos en la escala de tiempo para ajustar los tiempos de inicio de los subtítulos, eliminar marcadores de subtítulos, editar su contenido o añadir marcadores nuevos.

- Para añadir un marcador nuevo, haga clic para posicionar el cursor en la escala de tiempo y seleccione Comando en el menú Insertar (o presione C).



Para crear rápidamente un subtítulo emergente, escriba el texto del subtítulo en el cuadro Comentario del cuadro de diálogo Propiedades de comando. La marcación del subtítulo se añade automáticamente. Puede usar [BR] para indicar un salto de línea.

- Para mover un marcador, arrastre la etiqueta del marcador a la escala de tiempo.
- Para eliminar un marcador, haga clic con el botón secundario en él y seleccione Eliminar en el menú contextual.
- Para editar un marcador, haga doble clic en la etiqueta del marcador.

Use el cuadro de diálogo Propiedades de comando para editar el marcador.

Elemento	Descripción
Comando	Seleccione 608CC1 para los subtítulos del idioma principal. Seleccione 608CC3 para los subtítulos del idioma secundario. Notas: ■ Vegas Pro también es compatible con los comandos 608CC2 y 608CC4 para los canales CC2/CC4. ■ Cuando se renderiza a XDCAM HD/HD422, los datos CEA608 se pasan a formato CEA708, de modo que los subtítulos de CEA608 y CEA708 están disponibles al reproducir a través de HD SDI. CEA608 CC1 pasa a CEA708 Servicio 1 y CEA608 CC3 pasa a CEA708 Servicio 2.
Parámetro	Muestra el texto del subtítulo del marcador. [BR] indica un salto de línea.

Elemento	Descripción
Comentario	Introduzca aquí los comandos de control de los subtítulos. Los comandos deben adecuarse a una marcación de subtítulos estándar y las cadenas de comandos son sensibles al uso de mayúsculas y minúsculas, además de a los espacios. Para obtener más información sobre la marcación de subtítulos, consulte “Marcación de subtítulos y ejemplos” en este tema de ayuda. Puede usar el teclado para crear puntuación y texto estándar. Para insertar caracteres y puntuación especiales, utilice el mapa de caracteres (Inicio > Todos los programas > Accesorios > Herramientas del sistema > Mapa de caracteres) Para realizar ediciones de menor importancia, puede ignorar la marcación y editar el texto visualizado. Si cambia la longitud del texto, tenga en cuenta lo siguiente: {R14In00Wh} quiere decir Fila 14, Sangría 00, Texto blanco. El valor de la fila (dos dígitos) oscila entre 01 y 15. El valor de la sangría (dos dígitos) oscila entre 00 y 28, pero solo en múltiplos de 4. {TabOff1} quiere decir desplazamiento del tabulador 1. Los valores posibles (un dígito) son 1, 2 o 3. En cada una de las filas, la sangría (In) sumada al desplazamiento del tabulador (TabOff) y al número de caracteres contenidos no puede ser mayor de 32.
Posición	Introduzca el momento en que quiere que se produzca el comando en el proyecto.

Referencia y ejemplos de marcación de subtítulos

Subtítulo emergente

Un subtítulo emergente aparece en la pantalla como un elemento independiente y se elimina o se sustituye por un subtítulo nuevo. Los subtítulos emergentes se usan con más frecuencia para los subtítulos pregrabados.

{RCL}{ENM}{R14In00Wh}{TabOff1}Primera fila{R15In00Wh}{TabOff1}Segunda fila{EDM}{EOC}



Si escribe texto de subtítulo en el cuadro Comentario del cuadro de diálogo Propiedades de comando y no especifica la marcación del subtítulo, se crea un subtítulo emergente. Puede usar [BR] para indicar un salto de línea. Observe que cada fila está limitada a 32 caracteres.

Subtítulo móvil

Un subtítulo móvil se desplaza dentro y fuera de la pantalla dos o tres líneas cada vez y se usa más a menudo para los subtítulos en directo.

{RU2}{CR}{R15In00Wh}{TabOff1}Primera fila

o

{RU3}{CR}{R14In00Wh}{TabOff1}Primera fila{R15In00Wh}{TabOff1}Segunda fila

o

{RU4}{CR}{R13In00Wh}{TabOff1}Primera fila{R14In00Wh}{TabOff1}Segunda fila{R15In00Wh}{TabOff1}Tercera fila

Subtítulo pintado

Un subtítulo pintado aparece en la pantalla letra a letra y se muestra como un subtítulo emergente. Los subtítulos pintados se usan con más frecuencia al principio de un programa.

{RDC}{R14In04Wh}{TabOff3}Primera fila{R15In04Wh}{TabOff3}Segunda fila

Marcación de subtitulación

Marcación de subtítulos	Descripción	Notas de uso
{RCL}	Reanudar carga de subtítulos	Inicia un subtítulo emergente.
{RDC}	Reanudar subtitulación directa	Inicia un subtítulo pintado.
{RU2}	Subtítulos móviles de 2 filas	Inicia un subtítulo móvil de dos líneas.
{RU3}	Subtítulos móviles de 3 filas	Inicia un subtítulo móvil de tres líneas.
{RU4}	Subtítulos móviles de 4 filas	Inicia un subtítulo móvil de cuatro líneas.
{EDM}	Borrar la memoria visualizada	Borra la pantalla. Requerido para eliminar subtítulos móviles y pintados de la pantalla.
{ENM}	Borrar la memoria no visualizada	Borra de la memoria los subtítulos almacenados.
{EOC}	Fin del subtítulo	En el caso de los subtítulos emergentes, EOC finaliza el subtítulo actual y muestra el siguiente subtítulo.
{FlashOn}	Parpadeo activado	Provoca que el subtítulo parpadee hasta que se definan nuevos atributos de primer plano.

Marcación de subtítulos	Descripción	Notas de uso
{TabOff1}	Desplazamiento del tabulador 1	En cada una de las filas, la sangría (In) sumada al desplazamiento del tabulador (TabOff) y al número de caracteres contenidos no puede ser mayor de 32.
{TabOff2}	Desplazamiento del tabulador 2	
{TabOff3}	Desplazamiento del tabulador 3	
{Backspace}	Retroceso	Se usa para la subtitulación en directo.
{DelEndRow}	Eliminar hasta el final de línea	Se usa para la subtitulación en directo.
{CR}	Retorno de carro	
{R*yy*Wh}	Fila *yy* [00 a 15], texto blanco	
{R*yy*WhU}	Fila *yy* [00 a 15], blanco subrayado	
{R*yy*Gr}	Fila *yy* [00 a 15], texto verde	
{R*yy*GrU}	Fila *yy* [00 a 15], verde subrayado	
{R*yy*Bl}	Fila *yy* [00 a 15], texto azul	
{R*yy*BlU}	Fila *yy* [00 a 15], azul subrayado	
{R*yyCy*}	Fila *yy* [00 a 15], texto aguamarina	
{R*yy*CyU}	Fila *yy* [00 a 15], aguamarina subrayado	
{R*yy*Rd}	Fila *yy* [00 a 15], texto rojo	
{R*yy*RdU}	Fila *yy* [00 a 15], rojo subrayado	
{R*yy*Yl}	Fila *yy* [00 a 15], texto amarillo	
{R*yy*YlU}	Fila *yy* [00 a 15], amarillo subrayado	
{R*yy*Ma}	Fila *yy* [00 a 15], texto fucsia	
{R*yy*MaU}	Fila *yy* [00 a 15], fucsia subrayado	

Marcación de subtítulos	Descripción	Notas de uso
{R*yy*WhI}	Fila *yy* [00 a 15], blanco cursiva	
{R*yy*WhIU}	Fila *yy* [00 a 15], blanco cursiva subrayado	
{R*yy*In*xx*Wh}	Fila *yy* [00 a 15], sangría *xx* [00|04|08|12|16|20|24|28], texto blanco	En cada una de las filas, la sangría (In) sumada al desplazamiento del tabulador (TabOff) y al número de caracteres contenidos no puede ser mayor de 32.
{R *yy*In*xx*WhU}	Fila *yy* [00 a 15], sangría xx [00|04|08|12|16|20|24|28], blanco subrayado	
{WhTxt}	Texto blanco	
{WhUTxt}	Blanco subrayado	
{GrTxt}	Texto verde	
{GrUTxt}	Verde subrayado	
{BITxt}	Texto azul	
{BIUTxt}	Azul subrayado	
{CyTxt}	Texto aguamarina	
{CyUTxt}	Aguamarina subrayado	
{RdTxt}	Texto rojo	
{RdUTxt}	Rojo subrayado	
{YlTxt}	Texto amarillo	
{YlUTxt}	Amarillo subrayado	
{MaTxt}	Texto fucsia	
{MaUTxt}	Fucsia subrayado	
{ITxt}	Texto en cursiva	
{IUTxt}	Cursiva subrayado	
{BgWh}	Fondo blanco	
{BgWhSemi}	Fondo blanco semitransparente	
{BgGr}	Fondo verde	
{BgGrSemi}	Fondo verde semitransparente	
{BgBI}	Fondo azul	
{BgBISemi}	Fondo azul semitransparente	

Marcación de subtítulos	Descripción	Notas de uso
{BgCy}	Fondo aguamarina	
{BgCySemi}	Fondo aguamarina semitransparente	
{BgRd}	Fondo rojo	
{BgRdSemi}	Fondo rojo semitransparente	
{BgYl}	Fondo amarillo	
{BgYlSemi}	Fondo amarillo semitransparente	
{BgMa}	Fondo fucsia	
{BgMaSemi}	Fondo fucsia semitransparente	
{BgBlk}	Fondo negro	
{BgBlkSemi}	Fondo negro semitransparente	
{BgTran}	Fondo transparente	
{BlkTxt}	Texto negro	
{BlkUTxt}	Negro subrayado	
{StdCharSet}	Conjunto estándar de caracteres	Puede usar los comandos de conjuntos de caracteres para cambiar entre conjuntos de caracteres en los subtítulos. Por ejemplo, si necesitara mostrar caracteres coreanos en un programa subtitulado en inglés, podría usar {KORCharSet} para mostrar caracteres coreanos y usar a continuación {StdCharSet} para volver a los subtítulos en inglés.
{DSzCharSet}	Conjunto de caracteres de doble tamaño	
{1PCharSet}	Primer conjunto privado de caracteres	
{2PCharSet}	Segundo conjunto privado de caracteres	
{CHNCharset}	Conjunto de caracteres de la República Popular China	
{KORCharSet}	Conjunto de caracteres coreanos	
{1RgCharSet}	Primer conjunto registrado de caracteres	
{TH}	Acelerador de tiempo	No se usan cuando se crean subtítulos nuevos. Cuando se trabaja con subtítulos existentes, los datos de subtitulación se pueden transferir antes de la hora de visualización, y {TH} se puede usar para ajustar la hora de visualización.

Visualización de subtítulos en la ventana Vista previa de vídeo o Recortadora

Puede obtener una vista previa de sus subtítulos mediante superposiciones en la ventana Vista previa de vídeo. Para obtener más información, consulte "Uso de la ventana de vista previa de vídeo" en la página 555.

 La configuración de las superposiciones de la ventana de vista previa de vídeo también se aplica al monitor de vídeo en la ventana Recortadora.

1. Haga clic en la flecha hacia abajo situada junto al botón Superposiciones # y seleccione una opción del menú para activar el tipo de subtítulo del que quiera obtener una vista previa.
2. Reproduzca el proyecto.

Exportación de subtítulos

Algunos formatos de difusión a través de Internet requieren que los subtítulos se guarden en un archivo externo. Después de crear los subtítulos, puede exportarlos a varios formatos.

1. Cree y edite los subtítulos, tal y como se describe en este tema de ayuda.
2. En el menú Herramientas, seleccione Creación de secuencias de comandos y, a continuación, seleccione un comando en el submenú:

Elemento	Descripción
Exportar subtítulos para DVD Architect	Crea un archivo de subtítulos (.SUB) que se puede usar con el software DVD Architect. El archivo .SUB contiene valores de códigos de tiempo y texto que se usarán para crear eventos de subtítulos en DVD Architect.
Exportar subtítulos para QuickTime	Crea un archivo de texto (.TXT) y uno .SMIL para cada servicio de subtítulo. El archivo de texto contiene los subtítulos y el formato, mientras que el archivo .SMIL contiene información que define cómo se mostrarán los subtítulos en el archivo de medios. El archivo .SMIL se vincula a un archivo .MOV que usa de forma predeterminada el mismo nombre base que el archivo de subtítulos exportados. Puede editar el archivo para hacer referencia al nombre de archivo de medios que desee. Si utiliza QuickTime Pro, puede crear una pista de texto de QuickTime text para incrustar los subtítulos en el archivo de vídeo.
Exportar subtítulos para Windows Media Player	Crea un archivo .SMI y uno .ASX para cada servicio de subtítulo. El archivo .SMI contiene los subtítulos y el formato, mientras que el archivo .ASX contiene información que define cómo se mostrarán los subtítulos en el archivo de medios. El archivo .ASX se vincula a un archivo .WMV que usa de forma predeterminada el mismo nombre base que el archivo de subtítulos exportados. Puede editar el archivo para hacer referencia al nombre de archivo de medios que desee.
Exportar subtítulos para YouTube	Crea un archivo .SRT que se puede usar para los subtítulos de YouTube y para algunos programas de software de creación de DVD. Para obtener información acerca de la adición de subtítulos a los vídeos de YouTube, consulte http://www.youtube.com/t/captions_about.

3. Use el cuadro de diálogo Guardar para especificar un nombre de archivo y una carpeta para el archivo de subtítulos y, a continuación, haga clic en Guardar.

Edición de varios subtítulos con la ventana Editar detalles

La ventana Editar detalles le permite ver todos los subtítulos de su proyecto de una sola vez para una edición rápida. Para obtener más información, consulte "Uso de la ventana Editar detalles" en la página 227.

Incluso puede editar varios subtítulos de una sola vez. Por ejemplo, si desea cambiar los subtítulos 608CC1 (lenguaje primario) a 608CC3 (lenguaje secundario), lleve a cabo los siguientes pasos.

1. Seleccione Ver > Ventana > Editar detalles para mostrar la ventana Editar detalles si aún no está visible.
2. En la ventana Editar detalles, seleccione Comandos de la lista desplegable Mostrar. Se mostrarán los marcadores de subtítulos.
3. Seleccione los subtítulos que desee editar:
    a. Mantenga presionada la tecla Mayús y haga clic en la columna Comando del primer subtítulo que desee cambiar.
    b. Mantenga presionada la tecla Mayús y haga clic en la columna Comando del último subtítulo que desee cambiar.

       Se seleccionarán todos los subtítulos comprendidos entre la primera y la última línea que haya seleccionado.
4. Haga clic derecho en la columna Comando de cualquier subtítulo seleccionado y seleccione Editar en el menú contextual.
5. Introduzca un nuevo valor en el cuadro (en este caso, introduciría 608CC3) y presione Entrar.

   Todos los subtítulos seleccionados se cambiarán a 608CC3.

Archivos de subtitulación de Windows Media

Los subtítulos aumentan el alcance de sus producciones multimedia haciéndolas accesibles a un público más amplio y Vegas Pro le facilita la tarea de añadirlos.

Adición de subtítulos a una presentación de vídeo en streaming del reproductor Windows Media

1. Organice los archivos de audio y vídeo en la escala de tiempo para crear un proyecto.
2. Añada un comando de texto para cada línea de subtítulos:
    a. Sitúe el cursor en el punto donde desee añadir un subtítulo.
    b. En el menú Insertar, seleccione Comando. Aparecerá el cuadro de diálogo Propiedades de comando.
    c. En la lista desplegable Comando, seleccione Texto.
    d. En el cuadro Parámetro, introduzca el texto del subtítulo que desee mostrar.
3. Repita el paso 2 cuantas veces sea necesario.

4. Renderice el archivo en formato Windows Media Video. Para obtener más información, consulte "Renderización de proyectos (Renderizar como)" en la página 619.

   El siguiente paso es opcional. Si decide no incrustar el reproductor de Windows Media en una página Web, no se olvide de indicar a su público que active los subtítulos. En el reproductor de Windows Media 7 y 8, seleccione Opciones de reproducción actual en el menú Ver y seleccione Mostrar subtítulos en el submenú.

5. Cree una página HTML con el reproductor de Windows Media incrustado en ella.

Introducción de texto de subtítulos desde una secuencia de comandos

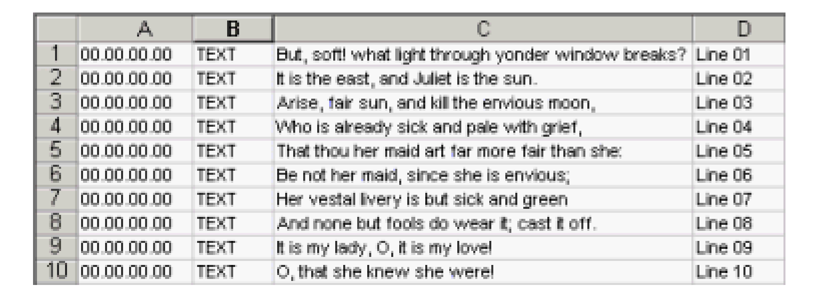
El método anterior de introducción de subtítulos es adecuado para proyectos pequeños con una cantidad de subtítulos relativamente pequeña; sin embargo, ¿y si el proyecto en el que está trabajando requiere muchos subtítulos? No hay problema. Puede crear fácilmente marcadores de subtítulos desde una hoja de cálculo o desde otros archivos con formato delimitado por tabuladores.

1. Cree una lista con todos los subtítulos que desea insertar:
    a. Cree una hoja de cálculo de cuatro columnas, delimitada por tabuladores.
    b. En la primera columna, introduzca 00:00:00:00 como marcador de posición. El tiempo real de cada subtítulo se determinará más tarde.
    c. En la segunda columna, introduzca TEXTO para especificar el tipo de comando.
    d. En la tercera columna, introduzca el texto que desea que se muestre como subtítulo.

     Sugerencias:

    - Si dispone de una secuencia de comandos, puede copiar de ahí la información y pegarla en la hoja de cálculo. Cada línea debe pegarse en su celda correspondiente.
    - El CD Vegas Pro incluye una plantilla que usted puede usar para crear subtítulos. El archivo, Vegas Captioning Shell.txt, está guardado en la carpeta Proyectos de muestra del CD. Abra este archivo en un programa de bases de datos (también puede usar un editor de texto) y añada los subtítulos en la tercera columna.

    e. En la cuarta columna, introduzca una etiqueta que identifique los subtítulos. Una entrada similar a Línea 01 le ayudará a clasificar los subtítulos en la ventana Editar detalles.



	A	B	C	D
1	00.00.00.00	TEXT	But, soft! what light through yonder window breaks?	Line 01
2	00.00.00.00	TEXT	It is the east, and Juliet is the sun.	Line 02
3	00.00.00.00	TEXT	Arise, fair sun, and kill the envious moon,	Line 03
4	00.00.00.00	TEXT	Who is already sick and pale with grief,	Line 04
5	00.00.00.00	TEXT	That thou her maid art far more fair than she:	Line 05
6	00.00.00.00	TEXT	Be not her maid, since she is envious;	Line 06
7	00.00.00.00	TEXT	Her vestal livery is but sick and green	Line 07
8	00.00.00.00	TEXT	And none but fools do wear it; cast it off.	Line 08
9	00.00.00.00	TEXT	It is my lady, O, it is my love!	Line 09
10	00.00.00.00	TEXT	O, that she knew she were!	Line 10

2. Seleccione las celdas de la hoja de cálculo y cópielas en el portapapeles.
3. Cambie a la ventana Vegas Pro y seleccione la ventana Ver > >Editar detalles para mostrar la ventana Editar detalles.
4. En la lista desplegable Mostrar, seleccione Comandos.
5. Haga clic en la columna comentario para clasificar los subtítulos en orden ascendente.

6. Haga clic con el botón secundario en el cuadro situado en la esquina superior izquierda de la ventana Editar detalles y seleccione Pegar en el menú contextual. Los datos del portapapeles se pegarán empezando en esta fila.
7. En la escala de tiempo, coloque el cursor en el lugar en el que desee empezar a insertar subtítulos.
8. Seleccione una fila de la lista Editar detalles para seleccionar el primer subtítulo que desea insertar.
9. Haga clic en el botón Reproducir para iniciar la reproducción.
10. Cuando esté listo para insertar el primer subtítulo, presione Ctrl+K. El primer subtítulo se insertará en el lugar donde esté ubicado el cursor, se actualizará el valor Posición y se seleccionará el siguiente subtítulo.
11. Presione Ctrl+K para insertar el siguiente subtítulo.
12. Renderice el archivo en formato Windows Media. Para obtener más información, consulte "Renderización de proyectos (Renderizar como)" en la página 619.

Visualización de subtítulos

Puede utilizar uno de estos dos métodos para mostrar los subtítulos cuando se reproduzca el vídeo:

- Proporcionar las instrucciones necesarias para activar los subtítulos:
  - En Windows Media Player 8: seleccione Opciones de reproducción actual en el menú Ver y, a continuación, seleccione Mostrar subtítulos en el submenú.
  - En Windows Media Player 9 y 10: seleccione Subtítulos y subtítulos optativos en el menú Reproducción y, a continuación, seleccione Activado si está disponible en el submenú.
  - En Windows Media Player 11 y 12: seleccione Letras, subtítulos y subtítulos optativos en el menú Reproducción y, a continuación, seleccione Activado si está disponible en el submenú.
- Cree una página HTML con el reproductor de Windows Media incrustado en ella.

Capítulo 25

Vista previa de proyectos

Vegas® Pro proporciona dos opciones para obtener la vista previa del proyecto: puede reproducir sus proyectos en la ventana de Vegas Pro o renderizar previamente fotogramas de vídeo seleccionados para reproducirlos en la ventana de Vegas Pro.

Uso de vistas previas de RAM dinámica

Barra de herramientas de transporte y escala de tiempo

La barra de herramientas de transporte y escala de tiempo proporciona controles para los botones de reproducción, grabación y colocación del cursor, así como la edición de la escala de tiempo.

Durante la reproducción del proyecto, las pistas de audio se mezclarán con el bus del master a menos que utilice una asignación de bus personalizada. Las pistas de vídeo se mezclarán en la ventana de vista previa de vídeo.

Para obtener más información, consulte "Asignación de pistas a buses" en la página 401 y "Uso de la ventana de vista previa de vídeo" en la página 555.

Seleccione Editar > Navegar y seleccione un comando en el submenú para desplazarse por la escala de tiempo con rapidez.

Botón	Nombre	Descripción
	Grabar	Inicia la grabación en todas las pistas preparadas. Si no hay ninguna, se creará una pista nueva de forma automática. Para obtener más información, consulte "Grabación de audio" en la página 133.
	Reproducción en bucle	Reproduce en modo continuo solo los eventos de la región de bucle.
	Reproducir desde el inicio	Inicia la reproducción desde el principio del proyecto, independientemente de la posición actual del cursor. Cuando se detiene la reproducción, el cursor vuelve a su posición original.
	Reproducir	Inicia la reproducción desde la posición del cursor. Marque la casilla de verificación Cambiar las acciones de la barra de espacio y F12 a Reproducir/Pausa en vez de Reproducir/Detener en la ficha Preferencias generales si desea que los métodos abreviados de teclado asociados a F12 y Barra espaciadora alternen entre los modos Reproducir y Pausa. En este modo, el cursor mantendrá su posición.

Botón	Nombre	Descripción
	Pausa	Pone en pausa la reproducción y deja el cursor en su posición actual.
	Detener	Detiene la reproducción o la grabación y devuelve el cursor a su posición inicial.
	Ir al inicio	Mueve el cursor al comienzo del proyecto.
	Ir al final	Mueve el cursor al final del proyecto.
	Fotograma anterior	Mueve el cursor al fotograma anterior. Haga clic y mantenga pulsados los botones Fotograma anterior y Fotograma siguiente para mover el cursor varios fotogramas.
	Fotograma siguiente	Mueve el cursor al fotograma siguiente.

Botón	Nombre	Descripción
	Herramienta de edición normal	Seleccione este botón para llevar a cabo la edición de eventos. Haga clic en la flecha hacia abajo y seleccione una herramienta del menú; seleccione el modo que se utilizará para la edición de eventos. Para obtener más información, consulte "Herramienta de edición" en la página 19. ■ Herramienta de edición normal: Se utiliza para recortar los finales de los eventos. Para obtener más información, consulte "Ajuste de la duración de un evento" en la página 193. ■ Herramienta de mezcla: Se utiliza para reorganizar eventos en la escala de tiempo. Para obtener más información, consulte "Colocación de eventos en orden aleatorio" en la página 183. ■ Herramienta de deslizamiento: Utilícela para deslizar los medios de un evento sin mover el evento en la escala de tiempo. Para obtener más información, consulte "Deslizamiento y desplazamiento de eventos" en la página 200. ■ Herramienta de desplazamiento: Utilícela para mover un evento en la escala de tiempo sin mover los medios subyacentes. Para obtener más información, consulte "Deslizamiento y desplazamiento de eventos" en la página 200. ■ Herramienta de extensión/compresión de tiempo: utilícela para alargar o acortar eventos mientras cambia la velocidad de los medios para crear efectos de cámara rápida o lenta. Para obtener más información, consulte "Ajuste de la duración de un evento" en la página 193. ■ Herramienta de recorte y división: utilícela para dividir un evento en el punto en que haga clic y recorte el evento en la dirección de arrastre (modo de borrado). Para obtener más información, consulte "Deslizamiento y desplazamiento de eventos" en la página 200.
	Herramienta de edición de envolventes	Seleccione este botón si desea editar varios envolventes sin mover los eventos. Para obtener más información, consulte "Herramienta de edición" en la página 19.
	Herramienta de edición de selección	Utilice este botón si desea seleccionar varios eventos. Para obtener más información, consulte "Herramienta de edición" en la página 19.

Botón	Nombre	Descripción
	Herramienta de edición de zoom	Permite ampliar el proyecto actual. Para obtener más información, consulte "Herramienta de edición" en la página 19.
	Suprimir	Elimina los eventos o pistas seleccionados. Para obtener más información, consulte "Eliminación de eventos" en la página 176.
	Recortar	Permite recortar una selección de tiempo. Para obtener más información, consulte "Recorte de eventos" en la página 178.
	Recortar principio	Permite recortar el inicio del evento seleccionado hasta el cursor. Para obtener más información, consulte "Recorte de eventos" en la página 178.
	Recortar final	Permite recortar el final del evento seleccionado hasta el cursor. Para obtener más información, consulte "Recorte de eventos" en la página 178.
	Dividir	Haga clic en él para dividir un evento. Para obtener más información, consulte "División de eventos" en la página 182.
	Bloqueo	Bloquea un evento para impedir que se mueva o se edite. Para obtener más información, consulte "Aplicación de modificadores a eventos" en la página 214.
	Insertar marcador	Añade un marcador en la posición del cursor. Para obtener más información, consulte "Inserción de marcadores" en la página 261.
	Insertar región	Añade etiquetas de región en cada extremo de la selección. Para obtener más información, consulte "Inserción de regiones" en la página 263.
	Habilitar ajuste	Activa el ajuste y habilita los comandos Ajustar a cuadrícula y Ajustar a marcadores. Para obtener más información, consulte "Habilitar ajuste" en la página 166.
	Crossfades automáticos	Seleccione este botón para crear automáticamente un crossfade cuando se solapen dos o más eventos. Para obtener más información, consulte "Crossfades automáticos" en la página 164.
	Expansión automática	Seleccione este botón y elija un modo de la lista desplegable para expandir automáticamente el contenido de la escala de tiempo tras una edición, después de ajustar la duración de un evento y de cortar, copiar, pegar o eliminar eventos. Para obtener más información, consulte "Expansión posterior a la edición" en la página 180.
	Bloquear envolventes a eventos	Seleccione este botón si desea que los puntos envolventes sigan a un evento cuando este se mueva por la escala de tiempo. Para obtener más información, consulte "Automatización de pistas de vídeo" en la página 314.

Botón	Nombre	Descripción
	Ignorar agrupación de eventos	Seleccione este botón para anular grupos de eventos sin eliminar los grupos. Para obtener más información, consulte "Agrupación de eventos" en la página 211.

Reproducción en bucle

En el menú Opciones, seleccione Reproducción en bucle para reproducir repetidamente una sección del proyecto.

1. Arrastre el cursor para realizar una selección de la escala de tiempo (o mantenga presionada la tecla Mayús y utilice las teclas de dirección para realizar la selección).
2. Desde el menú Opciones, seleccione Reproducir en bucle o haga clic en el botón Reproducir en bucle .

   Cuando la reproducción en bucle está desactivada, la región de bucle es gris. Cuando la reproducción en bucle está activada, la región de bucle es azul.



Reproducción en bucle = Desactivado   Reproducción en bucle = Activado

3. Haga clic en el botón Reproducir para escuchar la selección en bucle.

Silenciar todo el audio

En el menú Opciones, seleccione Silenciar todo el audio para excluir todas las pistas de audio de la reproducción.

Silenciar todo el vídeo

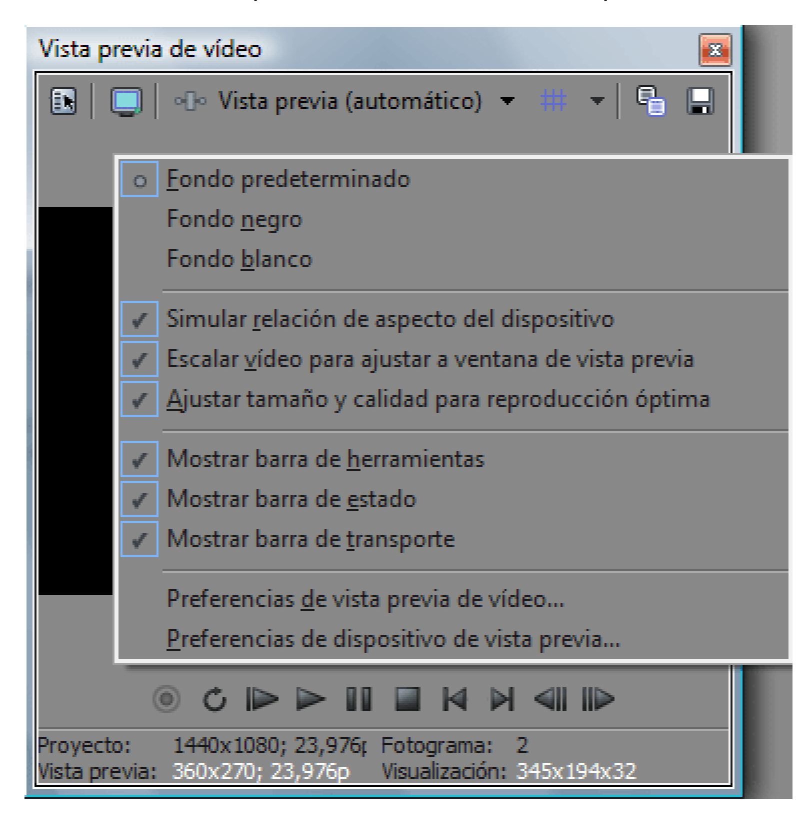
En el menú Opciones, seleccione Silenciar todo el vídeo para excluir todas las pistas de vídeo de la reproducción.

Uso de la ventana de vista previa de vídeo

En el menú Ver, seleccione Vista previa de vídeo para cambiar la visualización de la ventana de vista previa de vídeo.

La ventana de vista previa de vídeo muestra la salida de vídeo de un proyecto en la posición actual del cursor durante la edición y la reproducción. La reproducción incluye cualquier efecto que le haya aplicado. La ventana también es útil durante la edición fotograma a fotograma para la sincronización

de audio. Haga clic con el botón secundario en cualquier parte de la ventana para acceder a un menú contextual con las opciones de la ventana de vista previa de vídeo.



 Sugerencias:

- Si desea enfatizar la velocidad de fotogramas durante la vista previa, haga clic con el botón secundario en la ventana de vista previa de vídeo y seleccione Ajustar tamaño y calidad para reproducción óptima. Cuando esta opción no está seleccionada, la calidad de vídeo se enfatiza y la velocidad de fotogramas se reduce en caso de ser necesario.
- Marque la casilla de verificación Usar configuración de rotación de salida del proyecto en la ficha Dispositivo de vista previa del cuadro de diálogo Preferencias si está renderizando un proyecto rotado y desea usar la opción Inicio de salida del cuadro de diálogo Propiedades del proyecto para generar la vista previa de este.

  Si esta casilla no está marcada, el medio se rota en función de la configuración que aparezca en Propiedades de medio, aunque la salida de vista previa de vídeo en sí no se rota (puede usar esta configuración para probar el proyecto en una visualización sin rotar).

  Para obtener más información, consulte "Creación de proyectos rotados" en la página 72 y "Preferencias: ficha Dispositivo de vista previa" en la página 722.

Edición de las propiedades de vídeo del proyecto

Haga clic en el botón Propiedades de vídeo de proyecto para mostrar la ficha Vídeo del cuadro de diálogo Propiedades del proyecto. Utilice esta ficha para ajustar el formato de vídeo del proyecto.

Para obtener más información, consulte "Configuración de propiedades de proyecto" en la página 57.

Vista previa en un monitor externo

Haga clic en el botón Vista previa de vídeo en monitor externo para enviar la salida de vídeo al dispositivo especificado en la ficha Dispositivo de vista previa del cuadro de diálogo Preferencias.

Si no ha especificado un dispositivo, la ficha Dispositivo de vista previa se mostrará al hacer clic en el botón Vista previa de vídeo en monitor externo.



El vídeo se envía simultáneamente al monitor externo y a la ventana de vista previa de vídeo. Si se produce caída de fotogramas, pruebe a quitar la marca de la casilla de verificación Mostrar fotogramas en ventana de vista previa de vídeo durante la reproducción en la ficha Dispositivo de vista previa del cuadro de diálogo Preferencias.

Para obtener más información, consulte "Uso de monitores de vídeo externos" en la página 566 y "Preferencias: ficha Dispositivo de vista previa" en la página 722.

Adición u omisión de efectos de vídeo

Haga clic en el botón Efectos de salida de vídeo para aplicar un efecto a cada evento de vídeo del proyecto.

Puede utilizar el botón Dividir vista de pantalla en la ventana de vista previa de vídeo para crear una vista previa de pantalla dividida que ignore todos los efectos de vídeo (efectos de pista, de evento, de medios y de salida de vídeo) sin eliminarlos del proyecto.

Para obtener más información, consulte "Adición de efectos de vídeo" en la página 376 o "Vistas previas de pantalla dividida" en la página 563.

Ajustar la calidad y la resolución de vista previa

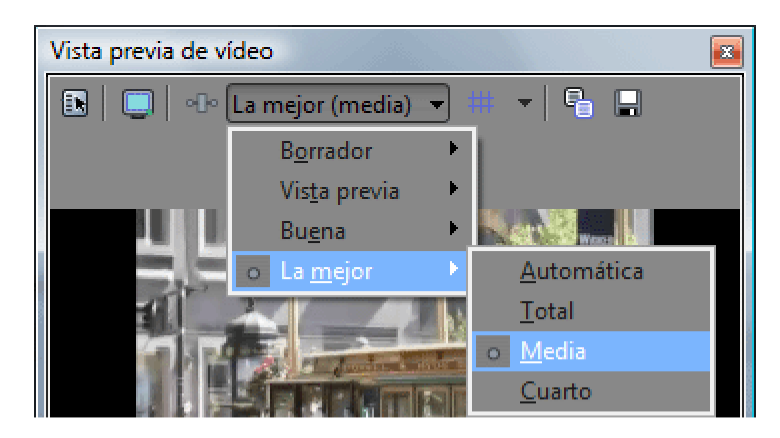
Haga clic en el botón Calidad de vista previa y seleccione una opción del menú a fin de cambiar la calidad y la resolución de renderización de la vista previa de vídeo.

Esta opción solo se utiliza para la vista previa y no afecta en modo alguno a la renderización del vídeo definitivo. Disminuir la resolución de vista previa puede posibilitar que la ventana de vista previa de vídeo de Vegas Pro muestre fotogramas a mayor velocidad, especialmente en el caso de proyectos complejos que contengan superposiciones, transiciones y efectos.

La opción Automático ajusta el tamaño de fotograma para que quepa en la ventana de vista previa de vídeo. La opción Total procesa los fotogramas al tamaño de fotograma del proyecto. La opción Media procesa los fotogramas a la mitad del tamaño de fotograma del proyecto. La opción Cuarto procesa los fotogramas a una cuarta parte del tamaño de fotograma del proyecto. Por ejemplo, si tiene un

proyecto NTSC (720 x 480 píxeles), la opción Media crea una vista previa de 360 x 240 píxeles y la opción Cuarto una de 180 x 120 píxeles.

 Seleccionar las opciones Cuarto o Media puede mejorar el rendimiento durante la reproducción, sobre todo al obtener una vista previa de material de origen de alta definición.



Si desea mostrar píxeles cuadrados en la ventana de vista previa de vídeo aun cuando la opción Relación de aspecto del píxel del cuadro de diálogo Propiedades del proyecto utilice píxeles que no lo sean (DV), haga clic con el botón secundario en la ventana y seleccione Simular relación de aspecto del dispositivo en el menú contextual.

Si desea que la vista previa ocupe toda la ventana de vista previa de vídeo, haga clic con el botón secundario en esta y seleccione Escalar vídeo para ajustar a ventana de vista previa en el menú contextual.

 Sugerencias:

- Si desea enfatizar la velocidad de fotogramas durante la vista previa, haga clic con el botón secundario en la ventana de vista previa de vídeo y seleccione Ajustar tamaño y calidad para reproducción óptima. Cuando esta opción no está seleccionada, la calidad de vídeo se enfatiza y la velocidad de fotogramas se reduce en caso de ser necesario.
- Pruebe a establecer la calidad de vista previa como Vista previa > Total y habilitar la opción Escalar vídeo para ajustar a ventana de vista previa.



Elemento	Descripción
Vista previa	El indicador Vista previa de la ventana de vista previa de vídeo representa la opción seleccionada en el botón Calidad de vista previa.
Visualización	El indicador Visualización representa las propiedades de reproducción actuales. Si utiliza la opción Automática como calidad de vista previa, este indicador representará el tamaño de fotograma escalado. Si se produce caída de fotogramas en la vista previa de vídeo, verá la velocidad de fotogramas real en esta sección.

Uso de las superposiciones de vista previa de vídeo (áreas seguras, cuadrículas, subtítulos y aislamiento de canales de color)

Haga clic en la flecha hacia abajo situada junto al botón Superposiciones # y seleccione una opción del menú a fin de configurar la visualización del menú de vista previa de vídeo.

Haga clic en el botón Superposiciones para alternar entre una vista previa estándar y el modo de vista previa seleccionado.


La configuración de las superposiciones de la ventana de vista previa de vídeo también se aplica al monitor de vídeo en la ventana Recortadora.

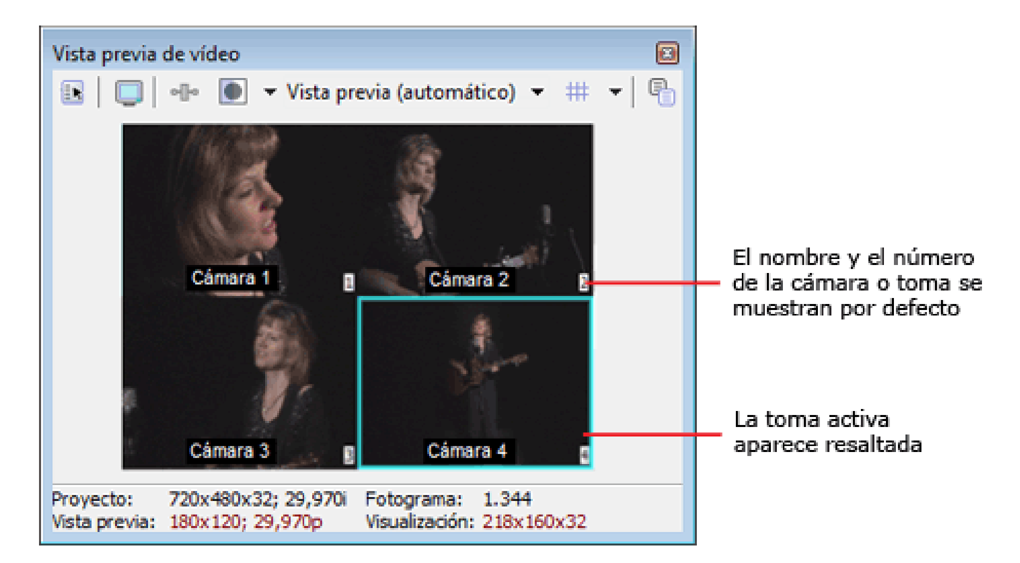
Modo de vista previa	Descripción
Cuadrícula	Seleccione Cuadrícula para mostrar líneas verticales y horizontales sobre el vídeo. Puede servirse de la cuadrícula para alinear objetos. Establezca el espaciado de cuadrícula mediante las opciones Div. horiz. de cuadrícula y Div. vert. de cuadrícula en la ficha Vídeo del cuadro de diálogo Preferencias.
Áreas seguras	La ventana de vista previa de vídeo muestra el fotograma de vídeo íntegro, aunque la mayoría de los monitores de televisión no mostrará todos estos datos. Seleccione Áreas seguras para mostrar bordes alrededor del vídeo que representen las áreas visibles para la acción y los títulos. El borde externo delimita el área que será visible en una pantalla de televisión, mientras que el interno delimita el área sugerida para los títulos. Tras comprobar que tanto la acción como los títulos se encuentran dentro de las áreas seguras, debe probar el proyecto, no obstante, en el monitor de televisión de destino. Establezca el espaciado de cuadrícula mediante las opciones Área segura acción y Área segura título en la ficha Vídeo del cuadro de diálogo Preferencias.
Subtítulos CC1/2/3/4	Si trabaja con un vídeo que contiene subtítulos, puede obtener una vista previa de estos usando superposiciones en la ventana de vista previa de vídeo. Seleccione CC1, CC2, CC3, o CC4 para activar el tipo de subtítulo del que quiera obtener una vista previa. Para obtener más información, consulte "Adición de subtítulos a archivos de vídeo" en la página 533.
Aislamiento de canales de color	Elija un canal de color para seleccionar el canal específico que desea aislar y si este debe mostrarse solo en escala de grises. Use la opción Alfa como escala de grises para aislar la máscara del Canal Alfa y mostrarla en escala de grises.

Activar/Desactivar el modo de edición multicámara

En el menú Herramientas, seleccione Multicámara y, a continuación, Habilitar edición multicámara para habilitar el modo de edición multicámara.

En este modo, la ventana de vista previa de vídeo pasa a modo multicámara, con una vista de mosaico multicámara que muestra el contenido de todas las tomas de forma simultánea. La toma activa aparece resaltada con un borde coloreado.

Para obtener más información, consulte "Edición de vídeo multicámara" en la página 237.



Cuando el modo de edición multicámara esté activado, los envolventes de vídeo, los efectos y el movimiento se omiten en la ventana Vista previa de vídeo para conservar la velocidad de fotogramas de la reproducción.

Copia del fotograma actual en el portapapeles

Haga clic en el botón Copiar instantánea en el portapapeles  para copiar el fotograma actual en el portapapeles.

Puede cambiar el tamaño de la imagen usando el botón Calidad de vista previa: Seleccione Automático o Total para capturar el fotograma a resolución completa, o seleccione Media o Cuarto para capturar una imagen más pequeña.

Almacenamiento del fotograma actual como un archivo

Haga clic en el botón Guardar instantánea a archivo 💾 para guardar el fotograma actual como un archivo de imagen.

Puede cambiar el tamaño de la imagen usando el botón Calidad de vista previa: Seleccione Automático o Total para capturar el fotograma a resolución completa, o seleccione Media o Cuarto para capturar una imagen más pequeña.

Se mostrará el cuadro de diálogo Guardar instantánea en archivo, para que pueda elegir el formato y la ubicación donde desea guardar el archivo. El archivo se añadirá automáticamente a la ventana de medios de proyecto.

Ver u ocultar la barra de estado

Haga clic con el botón secundario en la ventana de vista previa de vídeo y seleccione Mostrar barra de estado para cambiar la visualización de la barra de estado situada en la parte inferior de la ventana.

Comando	Descripción
Proyecto	Muestra el tamaño de fotograma, la profundidad de bits del color y la velocidad de fotogramas de la ficha Vídeo del cuadro de diálogo Propiedades del proyecto. Para obtener más información, consulte "Configuración de propiedades de proyecto" en la página 57.
Vista previa	Muestra el tamaño de fotograma, la profundidad de bit del color y la velocidad de fotogramas que se utilizará para obtener la vista previa. Haga clic con el botón secundario en la ventana de vista previa de vídeo y seleccione Visualización a tamaño de proyecto si desea que la vista previa se obtenga utilizando solo la configuración de proyecto.
Fotograma	Muestra el número del fotograma actual.
Visualización	Muestra el tamaño de fotograma, la profundidad de bit del color y la velocidad de fotogramas actuales de la vista previa. Si no logra obtener una vista previa a la máxima velocidad de fotogramas, disminuya la Calidad de vista previa o utilice vistas previas de RAM dinámica. Para obtener más información, consulte "Uso de vistas previas de RAM dinámica" en la página 565.

Visualización u ocultación de la barra de transporte

Haga clic con el botón secundario en la ventana de vista previa de vídeo y seleccione Mostrar barra de transporte para cambiar la visualización de la barra de transporte situada en la parte inferior de la ventana.

Botón		Descripción
	Grabar	Este botón inicia la grabación en todas las pistas preparadas. Si no hay ninguna, se creará una pista nueva de forma automática. Para obtener más información, consulte "Grabación de audio" en la página 133.
	Reproducción en bucle	Reproduce en modo continuo solo los eventos de la región de bucle.
	Reproducir desde el inicio	Inicia la reproducción desde el principio del proyecto, independientemente de la posición actual del cursor. Cuando se detiene la reproducción, el cursor vuelve a su posición original.

Botón		Descripción
	Reproducir	Inicia la reproducción desde la posición del cursor. Marque la casilla de verificación Cambiar las acciones de la barra de espacio y F12 a Reproducir/Pausa en vez de Reproducir/Detener en la ficha Preferencias generales si desea que los métodos abreviados de teclado asociados a F12 y Barra espaciadora alternen entre los modos Reproducir y Pausa. En este modo, el cursor mantendrá su posición.
	Pausa	Pone en pausa la reproducción y deja el cursor en su posición actual.
	Detener	Detiene la reproducción o la grabación y devuelve el cursor a su posición inicial.
	Ir al inicio	Mueve el cursor al comienzo del proyecto.
	Ir al final	Mueve el cursor al final del proyecto.
	Fotograma anterior	Mueve el cursor un fotograma a la izquierda. Haga clic y mantenga pulsados los botones Fotograma anterior y Fotograma siguiente para mover el cursor varios fotogramas.
	Fotograma siguiente	Mueve el cursor un fotograma a la derecha.

Vistas previas de pantalla dividida

Haga clic en el botón Dividir vista de pantalla en la ventana de vista previa de vídeo para activar o desactivar las vistas previas de la división de pantalla.

Estas vistas previas le permiten dividir la ventana de vista previa de vídeo de manera que pueda ver el vídeo procesado y sin procesar o el vídeo y el contenido del portapapeles a la vez. Utilícelas para definir con mayor precisión los efectos de vídeo o para lograr que los colores coincidan en la corrección de color.

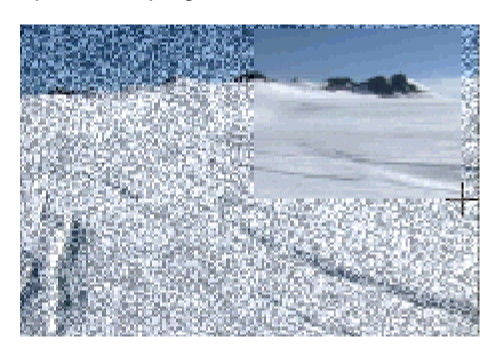


Puede utilizar vistas previas de pantalla dividida para lograr que los colores de los distintos clips coincidan. Si el modo de vista previa de pantalla dividida se establece en Portapapeles, las ventanas de vista previa de vídeo y campos de vídeo mostrarán el fotograma que se haya copiado en el portapapeles, así como el fotograma actual. Para obtener más información, consulte "Monitorización de vídeo con campos" en la página 579.

 La ventana Vista previa de vídeo entra temporalmente en el modo de vista previa de pantalla dividida al realizar una de las siguientes ediciones: deslizamiento de eventos, deslizamiento con recorte de eventos, desplazamiento de eventos o desplazamiento de un crossfade/transición. Este modo temporal de pantalla dividida le permite ver el primer y último fotograma del evento conforme va recortando. Puede alternar este modo de vista previa seleccionando o anulando la selección del comando de fotograma de bordes de evento de vídeo en el menú Ver. Para obtener más información, consulte "Ajuste de la duración de un evento" en la página 193 y "Deslizamiento y desplazamiento de eventos" en la página 200.

Visualización de vídeos procesado y sin procesar

1. Haga clic en la flecha hacia abajo situada junto al botón Dividir vista de pantalla y seleccione Efectos ignorados en el menú.
2. Seleccione el botón Dividir pista de pantalla. El cursor se mostrará con la forma +.
3. Elija una selección predefinida o arrastre la sección Vista previa de vídeo para crear una selección. Esta selección mostrará el vídeo sin procesar. En el ejemplo siguiente, se ha aplicado el plugin Add Noise al evento. La selección mostrará el vídeo original.



 Haga doble clic en la ventana de vista previa de vídeo para seleccionar la ventana completa o arrastre de nuevo para sustituir la selección existente.

Visualización del vídeo en la posición del cursor y el contenido del portapapeles

1. Coloque el cursor en la escala de tiempo y haga clic en el botón Copiar instantánea en el portapapeles en la ventana de vista previa de vídeo para copiar un fotograma en el portapapeles.
2. Coloque el cursor en otro punto de la escala de tiempo.
3. Haga clic en la flecha hacia abajo situada junto al botón Dividir vista de pantalla y seleccione Portapapeles en el menú.
4. Seleccione el botón Dividir pista de pantalla.

5. Elija una selección predefinida o arrastre la sección Vista previa de vídeo para crear una selección. Esta selección mostrará el contenido del portapapeles. En el ejemplo siguiente, la posición actual del cursor se encuentra en el paisaje nevado mientras que el remero del kayak se ha copiado en el portapapeles.





Haga doble clic en la ventana de vista previa de vídeo para seleccionar la ventana completa o arrastre de nuevo para sustituir la selección existente.

Cambio de la selección para mostrar vistas previas de pantalla dividida

Haga clic en la flecha hacia abajo situada junto al botón Dividir vista de pantalla y seleccione Seleccionar mitad derecha, Seleccionar mitad izquierda o Seleccionar todo para indicar qué parte de la ventana de vista previa de vídeo desea usar para mostrar el vídeo no procesado o el contenido del portapapeles.

Cuando se haya seleccionado el botón Dividir vista de pantalla, el cursor se mostrará como una +. Arrastre un rectángulo en la ventana de vista previa de vídeo para crear una selección personalizada.

Uso de vistas previas de RAM dinámica

Si el proyecto incluye composición y complejos efectos de vídeo, quizás no pueda obtener una vista previa de este a la máxima velocidad de fotogramas.

Si prefiere no renderizar previamente el proyecto, puede dedicar parte de la memoria RAM a almacenar en caché fotogramas de vídeo que no puedan renderizarse en tiempo real.

Configuración de la memoria caché

1. En el menú Opciones, seleccione Preferencias y acceda a la ficha Vídeo.

2. Introduzca un valor en el cuadro RAM dinámica máx. (MB) de vista previa para establecer la cantidad de memoria RAM que desea dedicar a las vistas previas de vídeo.

    El tamaño máximo de la caché de RAM se muestra a la derecha del control. Debe contar con un mínimo de 64 MB disponibles para Vegas Pro (más si se dispone a crear proyectos complejos). Si reserva cantidades excesivas de memoria RAM para la caché de RAM, puede que baje el rendimiento.

3. Haga clic en Aceptar.

Generación de la vista previa partiendo de una selección

1. Seleccione la región que contenga los fotogramas que desea almacenar en caché.
2. En el menú Herramientas, seleccione Generar vista previa de RAM dinámica (o presione Mayús+B). Se renderizará cada fotograma de la selección.

   Haga clic en cualquier punto de la escala de tiempo para cancelar el proceso.

3. Una vez finalizada la renderización, haga clic en Reproducir. El vídeo almacenado en caché se reproducirá a la velocidad de fotogramas especificada en la ficha Vídeo del cuadro de diálogo Propiedades del proyecto.

    Si su caché de RAM no es lo bastante grande para albergar la selección en su totalidad, esta se ajustará automáticamente para incluir solo la región almacenada en caché. Puede aumentar el valor de la opción RAM dinámica máx. (MB) de vista previa en la ficha Vídeo del cuadro de diálogo Preferencias para aumentar el tamaño de la caché.

Borrado de la memoria caché o desactivación de las vistas previas de RAM dinámica

Para borrar la caché de RAM durante la reproducción, puede cambiar el tamaño de la ventana de vista previa de vídeo o seleccionar otra opción en la lista desplegable Calidad de vista previa.

Para desactivar las vistas previas de RAM dinámica, introduzca 0 en el cuadro RAM dinámica máx. (MB) de vista previa de la ficha Vídeo del cuadro de diálogo Preferencias.

Uso de monitores de vídeo externos

La vista previa de vídeo externa permite recuperar un espacio valioso de la ventana de Vegas Pro, comprobar colores y áreas seguras en un monitor de difusión o simplemente obtener una vista previa del proyecto en pantalla completa.

 Si desea que la vista previa se muestre en un monitor externo y en la ventana de vista previa de vídeo al mismo tiempo, marque la casilla de verificación Mostrar fotogramas en ventana de vista previa de vídeo durante la reproducción en la ficha Dispositivo de vista previa del cuadro de diálogo Preferencias.

Para obtener más información, consulte "Uso de la ventana de vista previa de vídeo" en la página 555 y "Preferencias: ficha Dispositivo de vista previa" en la página 722.

Notas:

- Vegas Pro no permite utilizar más que un dispositivo de vídeo externo al mismo tiempo. La pantalla del monitor externo no estará disponible durante la captura de vídeo.
- Al usar un monitor de vídeo externo, tendrá que habilitar la función de vista previa en monitor externo cada vez que inicie Vegas Pro. Este cambio se ha realizado para impedir la posibilidad de que la ventana principal de Vegas Pro se oculte detrás de la pantalla secundaria si los monitores no se hallan correctamente configurados.

Monitor externo por DVI (tarjeta gráfica de Windows)

Si el escritorio de Windows se distribuye por varias pantallas, puede usar una de ellas para obtener una vista previa de la escala de tiempo sin ninguna variación en la sincronización de A/V, lo que resulta perfecto para trabajar con ADR y Foley.


Si pretende producir el proyecto en un formato entrelazado, la vista previa en un monitor de ordenador no sustituye a la vista previa en un monitor de difusión entrelazada.

Requisitos del sistema:

- Una tarjeta gráfica con varias salidas que admita aceleración en 3D (o varias tarjetas gráficas: puede instalar tarjetas de vídeo AGP y PCI en el sistema, por ejemplo).

  También puede utilizar el dispositivo de tarjeta gráfica de Windows en un equipo con un único monitor. Cuando habilite el monitor externo, la vista previa de vídeo llenará la pantalla.
- Un CRT, LCD o un proyector conectado a la salida de vídeo secundaria del equipo.

  Si su tarjeta de vídeo tiene salidas DVI, puede usar un conversor DVI a HDMI para conectar la salida a un monitor HDMI.
- Es necesario marcar la casilla de verificación Extender el escritorio de Windows a este monitor de la ficha Configuración del cuadro de diálogo Propiedades de pantalla (Inicio > Configuración > Panel de control > Pantalla).

Notas:

- Vegas Pro no permite utilizar más que un dispositivo de vídeo externo al mismo tiempo. La pantalla del monitor externo no estará disponible durante la captura de vídeo.
- Al usar un monitor de vídeo externo, tendrá que habilitar la función de vista previa en monitor externo cada vez que inicie Vegas Pro. Este cambio se ha realizado para impedir la posibilidad de que la ventana principal de Vegas Pro se oculte detrás de la pantalla secundaria si los monitores no se hallan correctamente configurados.

1. Use la ficha Dispositivo de vista previa del cuadro de diálogo Preferencias para configurar la pantalla que desee utilizar como monitor de vista previa de vídeo. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha Dispositivo de vista previa" en la página 722.

2. Seleccione el botón Vista previa en monitor externo  en la ventana Vista previa de vídeo.

   Puede desactivar la vista previa externa presionando Alt+Mayús+4 o haciendo clic en la pantalla secundaria y presionando Esc.

   El vídeo se envía simultáneamente al monitor secundario y a la ventana Vista previa de vídeo. Si se produce caída de fotogramas, pruebe a quitar la marca de la casilla de verificación Mostrar fotogramas en ventana de vista previa de vídeo durante la reproducción en la ficha Dispositivo de vista previa del cuadro de diálogo Preferencias.

Monitor externo por IEEE-1394 (FireWire)

Se puede enviar vídeo directamente desde la escala de tiempo a un monitor de televisión. Con esta función, se pueden tomar las últimas decisiones de edición en un monitor de difusión (que se diferencia significativamente de un monitor de ordenador) antes de imprimir el proyecto en cinta.

Requisitos para el monitor externo IEEE-1394/FireWire:

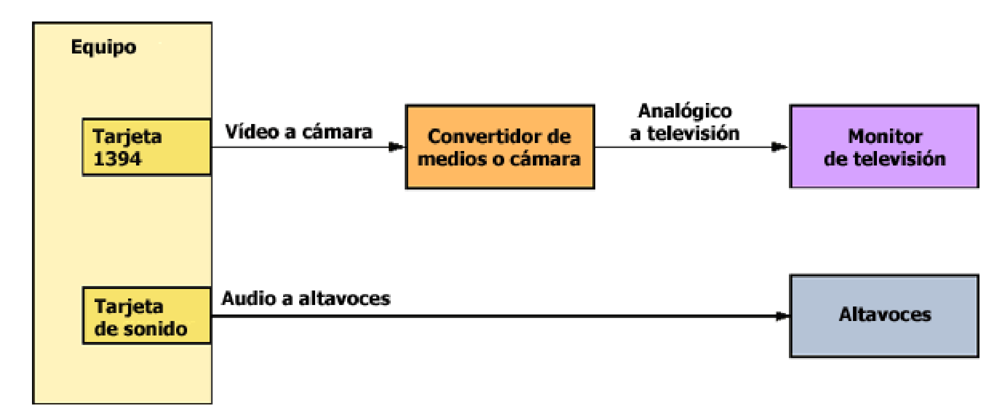
- Tarjeta DV IEEE-1394 compatible con OHCI.
- Videocámara DV o conversor de DV a analógico.

 Notas:

- Vegas Pro no permite utilizar más que un dispositivo de vídeo externo al mismo tiempo. La pantalla del monitor externo no estará disponible durante la captura de vídeo.
- Al usar un monitor de vídeo externo, tendrá que habilitar la función de vista previa en monitor externo cada vez que inicie Vegas Pro. Este cambio se ha realizado para impedir la posibilidad de que la ventana principal de Vegas Pro se oculte detrás de la pantalla secundaria si los monitores no se hallan correctamente configurados.

Configuración de monitores externos

El siguiente diagrama muestra la configuración preferida para enviar vídeo desde la escala de tiempo de Vegas Pro a un monitor de televisión externo.



El vídeo se convierte a formato DV y se envía a través de una tarjeta IEEE-1394 al dispositivo DV (videocámara o conversor de medios de DV a analógico). El dispositivo DV envía una salida analógica al monitor de televisión.

Use la ficha Dispositivo de vista previa del cuadro de diálogo Preferencias para configurar la tarjeta IEEE-1394. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha Dispositivo de vista previa" en la página 722.

 Para poder usar un monitor externo, el dispositivo DV debe admitir la escritura directa.

Vista previa de audio

La vista previa mediante monitor externo presenta una diferencia respecto a la impresión en cinta desde la escala de tiempo: a través de la tarjeta IEEE-1394 no se envía audio. Como se indica en la ilustración del apartado anterior, el audio se envía a la tarjeta de sonido y luego al mezclador (si lo hay) y a los altavoces, para que pueda mezclar el audio en unos altavoces de mejor calidad que los que suelen tener los monitores de televisión.

Antes de imprimir en cinta, quizá prefiera obtener una vista previa del audio a través de los altavoces del aparato de televisión para asegurarse de que la "mezcla para televisión" es buena. Puede usar la función de impresión en cinta para enviar todo el vídeo y el audio al monitor externo. Siga los pasos para imprimir en cinta desde la escala de tiempo, pero no prepare la videocámara para grabar. Las corrientes de audio y vídeo se enviarán al monitor externo a través de la tarjeta IEEE-1394. Para obtener más información, consulte "Impresión de vídeo en cinta desde la escala de tiempo" en la página 603.

Activación de la vista previa en monitor externo

1. Use la ficha Dispositivo de vista previa del cuadro de diálogo Preferencias para configurar la pantalla que desee utilizar como monitor de vista previa de vídeo. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha Dispositivo de vista previa" en la página 722.

2. Seleccione el botón Vista previa en monitor externo en la ventana Vista previa de vídeo.

   Puede desactivar la vista previa externa presionando Alt+Mayús+4.

   
   El vídeo se envía simultáneamente al monitor externo y a la ventana de vista previa de vídeo. Si se produce caída de fotogramas, pruebe a quitar la marca de la casilla de verificación Mostrar fotogramas en ventana de vista previa de vídeo durante la reproducción en la ficha Dispositivo de vista previa del cuadro de diálogo Preferencias.

Monitor externo por SDI

Se puede enviar vídeo directamente desde la escala de tiempo a un monitor de vídeo conectado a una tarjeta SDI.


Importante: Se admiten las tarjetas Blackmagic Design DeckLink HD Extreme/Intensity Pro/HD Extreme 3D y AJA Io Express, Xena KONA 3X, LH, LHe, LHi, LS y LSe. Tenga en cuenta que las tarjetas AJA XENA ahora son tarjetas de la marca KONA. Para obtener más información, consulte http://www.aja.com/products/kona/transition.php.

Para obtener información reciente acerca del hardware compatible, visite http://www.sonycreativesoftware.com/vegaspro/io#sdi.

Notas:

- Vegas Pro no permite utilizar más que un dispositivo de vídeo externo al mismo tiempo. La pantalla del monitor externo no estará disponible durante la captura de vídeo.
- Al usar un monitor de vídeo externo, tendrá que habilitar la función de vista previa en monitor externo cada vez que inicie Vegas Pro. Este cambio se ha realizado para impedir la posibilidad de que la ventana principal de Vegas Pro se oculte detrás de la pantalla secundaria si los monitores no se hallan correctamente configurados.

1. Use la ficha Dispositivo de vista previa del cuadro de diálogo Preferencias para configurar la tarjeta SDI. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha Dispositivo de vista previa" en la página 722.
2. Seleccione el botón Vista previa en monitor externo en la ventana Vista previa de vídeo.

   Puede desactivar la vista previa externa presionando Alt+Mayús+4.

   El vídeo se envía simultáneamente al monitor externo y a la ventana de vista previa de vídeo. Si se produce caída de fotogramas, pruebe a quitar la marca de la casilla de verificación Mostrar fotogramas en ventana de vista previa de vídeo durante la reproducción en la ficha Dispositivo de vista previa del cuadro de diálogo Preferencias.

Renderizar vídeo previamente de forma selectiva

En el menú Herramientas, seleccione Renderizar video previamente de forma selectiva para renderizar archivos de vista previa temporales de las secciones del proyecto que no se pueden renderizar en tiempo real. Estos archivos de vista previa temporales se utilizan al reproducir esa sección del proyecto.

Cuando renderiza previamente de forma selectiva, se crea un archivo de vista previa separado para cada sección del proyecto que se deba renderizar previamente. Las secciones que contienen transiciones, efectos y composición se deben renderizar previamente; no así los archivos de medios DV sin procesar.



La renderización previa selectiva resulta útil al realizar vistas previas en un monitor externo. Para obtener más información, consulte "Uso de monitores de vídeo externos" en la página 566.

1. Seleccione el área del proyecto de la que desee obtener una vista previa. Si no se realiza una selección de tiempo, se utilizará el proyecto completo.
2. En el menú Herramientas, seleccione Renderizar vídeo previamente de forma selectiva. Se mostrará el cuadro de diálogo para renderizar vídeo previamente.
3. Seleccione una plantilla en la lista desplegable Plantilla, a fin de seleccionar las opciones que se utilizarán para renderizar el archivo, o bien haga clic en el botón Personalizado, para crear una nueva plantilla. Para obtener más información, consulte "Plantillas de renderización personalizadas" en la página 635.

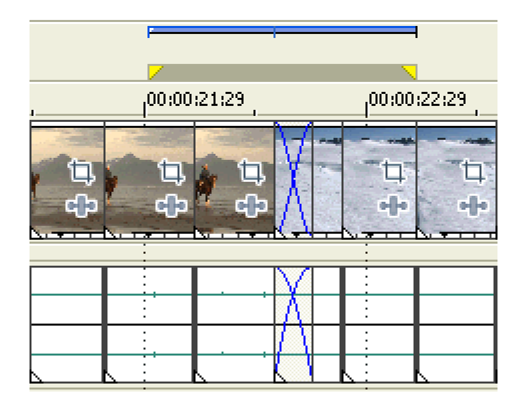
Notas:

- Marque la casilla Extender vídeo para llenar fotograma de salida (sin bandas negras horizontales) cuando renderice a un formato de salida con una relación de aspecto ligeramente diferente a la de la configuración de su proyecto. De este modo evitará la aparición de barras negras en la parte superior e inferior o en los lados de la salida.
- Marque la casilla de verificación Usar configuración de rotación de salida del proyecto si está renderizando un proyecto rotado y desea usar la opción Inicio de salida en el cuadro de diálogo Propiedades del proyecto para el archivo renderizado.

  Si esta casilla no está marcada, el medio se gira en función de la configuración de propiedades de medios, pero el proyecto en sí no se gira; puede usar esta configuración para probar el proyecto en una visualización sin girar. Para obtener más información, consulte "Creación de proyectos rotados" en la página 72.
- Tendrá que seleccionar una plantilla de renderización que inserte campos pulldown para crear un archivo DV estándar si las propiedades del proyecto se han configurado como 24p o si se marca la casilla de verificación Permitir eliminación de fotogramas recreados al abrir DV de 24p en la ficha General del cuadro de diálogo Preferencias. Utilice la plantilla NTSC DV 24p (insertando pulldown 2-3-3-2) si está pensando en usar el archivo en la escala de tiempo de Vegas Pro.

  Si no se ha marcado la casilla de verificación Habilitar eliminación de pulldown al abrir DV de 24p antes de añadir el medio y las propiedades del proyecto no están definidas en 24p, se leerá el vídeo de 24p como vídeo entrelazado de 29,97 fps (60i), de manera que pueda elegir qué plantilla NTSC DV o PAL DV se ajusta a sus requisitos de proyecto.

4. Haga clic en el botón Renderizar. Comenzará el proceso de renderización y aparecerá un cuadro de progreso. Cuando finalice, aparecerá una barra en la parte superior de la escala de tiempo para indicar cada sección que se ha renderizado.



Cada sección con renderización previa incluirá un máximo de 300 fotogramas (aproximadamente 40 megabytes). Dado que con este tipo de renderización se crean varios archivos, las ediciones menores en la escala de tiempo no invalidarán todo el vídeo renderizado previamente, solo se deben volver a renderizar las secciones que se modifiquen.

Limpieza de archivos de vídeo renderizados previamente

En el menú Herramientas, seleccione Limpiar vídeo renderizado previamente para eliminar archivos temporales creados como resultado del uso del comando Renderizar vídeo previamente de forma selectiva. Para obtener más información, consulte "Renderizar vídeo previamente de forma selectiva" en la página 571.

Use el cuadro de diálogo Limpiar vídeo renderizado previamente para especificar qué archivos pre-renderizados se deben borrar: se pueden eliminar solo archivos inactivos (archivos para medios que ya no se usan en la escala de tiempo), todos los archivos pre-renderizados o todos los archivos pre-renderizados dentro de una selección de tiempo.

Medidores de volumen y registros

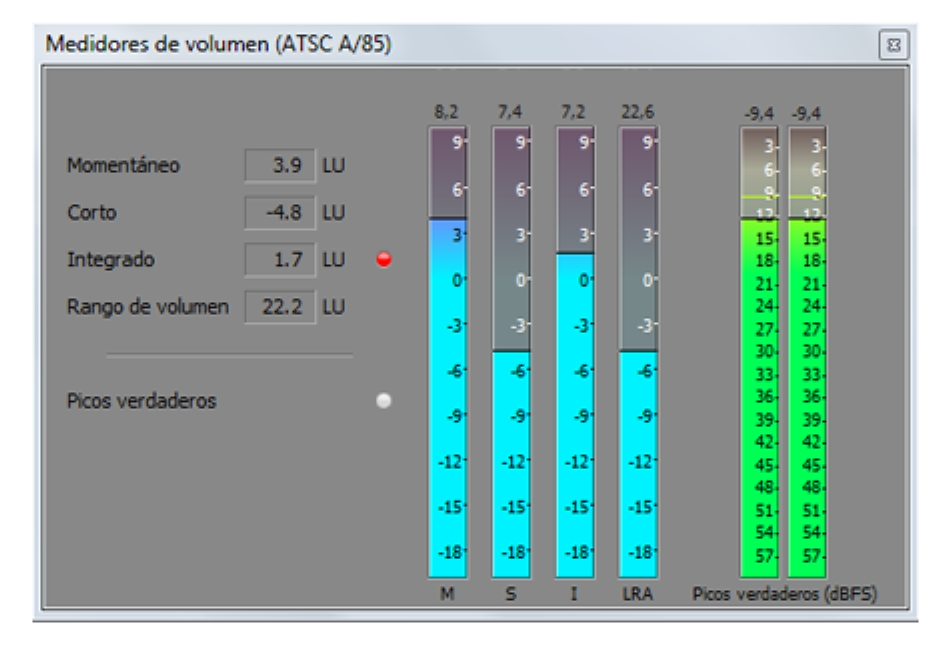
Los medidores de volumen proporcionan datos sobre el volumen momentáneo de un archivo de audio, el volumen a corto plazo, el volumen integrado (general) y el rango de volumen. Puede utilizar estos valores para la masterización para difusión con el fin de garantizar el cumplimiento con los estándares de volumen (como CALM Act).

Un registro de volumen es un informe del volumen de un archivo de audio; permite proporcionar documentación en la que consta que sus archivos cumplen con los estándares de volumen.

Medidores de volumen

Seleccione Ver > Ventana > Medidores de volumen para mostrar la ventana Medidores de volumen.

Los medidores de volumen proporcionan datos sobre el volumen momentáneo de un archivo de audio, el volumen a corto plazo, el volumen integrado (general) y el rango de volumen. Puede utilizar estos valores para la masterización para difusión con el fin de garantizar el cumplimiento con los estándares de volumen (como CALM Act).



Los medidores muestran valores en tiempo real para cada una de las siguientes mediciones:

- El medidor M representa el volumen momentáneo (en unidades de volumen o LU) en todos los canales de audio basado en ventanas de integración de 400 milisegundos. El cuadro Momentáneo muestra una representación numérica del volumen momentáneo.
- El medidor S representa el volumen a corto plazo (en unidades de volumen) en todos los canales de audio basado en ventanas de integración de 3 segundos. El cuadro Corto muestra una representación numérica del volumen a corto plazo.
- El medidor I representa el volumen integrado (en unidades de volumen) en todos los canales de audio durante la duración del programa. El cuadro Integrado muestra una representación numérica del volumen integrado e incluye un indicador de superación de objetivo.
- El medidor LRA representa el rango de volumen (en unidades de volumen) de los niveles momentáneos y a corto plazo. La medición Rango de volumen proporciona un método estándar para determinar el rango dinámico de la señal.
- El medidor Picos verdaderos representa los niveles de pico en dB FS. Los picos verdaderos se calculan con el uso de una velocidad de muestra más alta que los picos de la ventana Bus del master con el fin de conseguir una mayor precisión.

  El indicador Picos verdaderos muestra si se ha superado el volumen objetivo. El indicador se restablece cuando se reinicia la reproducción; también puede hacer clic con el botón secundario en la ventana Medidores de volumen y seleccionar Restablecer clip en el menú contextual.

Las estadísticas del lado izquierdo de la ventana muestran los últimos valores calculados y se restablecen cuando se reinicia la reproducción. Puede restablecer los valores si hace clic con el botón secundario en la ventana Medidores de volumen y selecciona Restablecer motor de medición en el menú contextual.



El volumen se vuelve a calcular siempre que inicie, detenga, busque o cambie la dirección de reproducción. Si desea forzar un nuevo cálculo, haga clic con el botón secundario en la ventana y seleccione Restablecer motor de medición en el menú contextual.

Cuando la lista desplegable Modo de bus del master en la ficha Audio del cuadro de diálogo Propiedades de proyecto se establece en Surround 5.1, se aplica el procesamiento surround al medir el volumen (se aplica una ganancia de ~ 1,5 dB en los canales surround izquierdo y derecho). Cuando la lista desplegable Modo de bus del master se establece en Estéreo, todos los canales contribuyen por igual a la medición de volumen.

Elección de un modo de medición

Para cambiar el modo de los medidores, seleccione Opciones > Medidores de volumen y, a continuación, seleccione Modo EBU R 128 o Modo ATSC A 85 en el submenú (también puede hacer clic con el botón secundario en el medidor para ajustar sus opciones).

- Cuando utilice EBU R 128, el valor objetivo del medidor Integrado será de -23 LUFS y el valor máximo Pico verdadero será de -1,0 dB FS. Utilice este modo cuando masterice según los estándares de European Broadcasting Union (EBU).

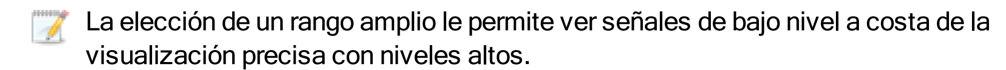
- Cuando utilice ATSC A 85, el valor objetivo del medidor Integrado será de -24 LUFS y el valor máximo Pico verdadero será de -2,0 dB FS. Utilice este modo cuando masterice según los estándares de Advanced Television Systems Committee (ATSC) de América del Norte.

Los indicadores de superación de objetivo se activarán si se superan los valores objetivos del medidor Integrado y Picos verdaderos.

Elección de una escala de volumen

Para cambiar la escala del medidor, seleccione Opciones > Medidores de volumen > Escala de volumen y, a continuación, seleccione EBU +9 o EBU +18 en el submenú (también puede hacer clic con el botón secundario en el medidor para ajustar sus opciones).

- Cuando utilice EBU +9, los medidores se mostrarán con un rango de entre -18 y +9 LU.
- Cuando utilice EBU +18, los medidores se mostrarán con un rango de entre -36 y +18 LU.



La elección de un rango amplio le permite ver señales de bajo nivel a costa de la visualización precisa con niveles altos.

Seleccione Absoluto (-23 LUFS) si desea mostrar los valores de volumen como Loudness Units Full Scale (LUFS). Cuando no se selecciona Absoluto (-23 LUFS), todos los valores se expresan como unidades de volumen (LU) en función del modo seleccionado (Modo EBU R 128 o Modo ATSC A 85).

Configuración de medidores de picos

Para alternar los medidores de picos verdaderos en la ventana Medidores de volumen, seleccione Opciones > Medidores de volumen > Mostrar medidor de picos verdaderos (también puede hacer clic con el botón secundario en el medidor para ajustar sus opciones).



Tenga en cuenta que los picos verdaderos se calculan con el uso de una velocidad de muestra más alta que los picos de la ventana Bus del master con el fin de conseguir una mayor precisión.

Los niveles de pico pueden calcularse de manera errónea si las señales de audio son asimétricas, o bien si hay presente un desplazamiento de CC. Para habilitar el filtrado, seleccione Opciones > Medidores de volumen > Filtro de bloqueo de picos verdaderos. Cuando se selecciona Filtro de bloqueo de picos verdaderos, los picos se calculan como el máximo de las señales filtradas y no filtradas.



La elección de un rango amplio le permite ver señales de bajo nivel a costa de la visualización precisa con niveles altos.

Generación de registros de volumen

Un registro de volumen es un informe del volumen de un proyecto; permite proporcionar documentación en la que consta que el audio cumple con los estándares de volumen.

El registro proporciona datos sobre el volumen momentáneo, el volumen a corto plazo, el volumen integrado (general) y el rango de volumen de un proyecto. Puede utilizar estos valores para la masterización para difusión con el fin de garantizar el cumplimiento con los estándares de volumen (como CALM Act).

Generación de registros de volumen al renderizar un archivo

1. Utilice el cuadro de diálogo Renderizar como para guardar el archivo.

   Para obtener más información, consulte "Renderización de proyectos (Renderizar como)" en la página 619.

2. Marque la casilla de verificación Guardar registro de volumen junto con archivo de medios si desea que Vegas Pro analice el volumen de su archivo y cree un archivo de registro que resuma sus valores de volumen.

   El registro de volumen se crea con la misma carpeta y nombre base que su archivo de sonido con el nombre seguido de _loud.txt.

   El registro grabará el nombre de archivo, el formato, el modo de medición de volumen y los valores de volumen en todo el archivo.

    El registro de volumen se realiza después de la cadena de plugins, pero antes de aplicar cualquier códec al archivo renderizado. Debido a que la compresión de audio puede afectar a los niveles de audio, seleccione Herramientas > Generar registro de volumen para analizar un archivo renderizado después de guardarlo en un formato comprimido.

   Cuando la lista desplegable Modo de bus del master en la ficha Audio del cuadro de diálogo Propiedades de proyecto se establece en Surround 5.1, se aplica el procesamiento surround al medir el volumen (se aplica una ganancia de ~ 1,5 dB en los canales surround izquierdo y derecho). Cuando la lista desplegable Modo de bus del master se establece en Estéreo, todos los canales contribuyen por igual a la medición de volumen. Para obtener más información acerca de los valores de volumen, consulte "Medidores de volumen" en la página 573.

Generación de registros de volumen para la escala de tiempo

1. Seleccione los datos que desee analizar.

    Si no se seleccionan datos, se analizará la escala de tiempo completa.

2. Seleccione Herramientas > Generar registro de volumen.

   El registro de volumen se crea con la misma carpeta y nombre base que su archivo de proyecto con el nombre seguido de _loud.txt.

   El registro grabará el nombre de archivo, el formato, el modo de medición de volumen y los valores de volumen en toda la selección o en el archivo.

   Si la casilla de verificación Abrir editor cuando se genere el registro de volumen está marcada en la ficha Audio del cuadro de diálogo Preferencias, el registro se abrirá automáticamente en su editor de texto predeterminado.

   Cuando la lista desplegable Modo de bus del master en la ficha Audio del cuadro de diálogo Propiedades de proyecto se establece en Surround 5.1, se aplica el procesamiento surround al medir el volumen (se aplica una ganancia de ~ 1,5 dB en los canales surround izquierdo y derecho). Cuando la lista desplegable Modo de bus del master se establece en Estéreo, todos los canales contribuyen por igual a la medición de volumen. Para obtener más información acerca de los valores de volumen, consulte "Medidores de volumen" en la página 573.

Capítulo 26

Monitorización de vídeo con campos

Seleccione Ver > Ventana > Campos de vídeo para cambiar la visualización de la ventana de campos de vídeo en Vegas® Pro.

El vídeo de difusión utiliza un rango de colores más limitado que el espectro RVA que se muestra en un PC. Al difundir un proyecto que contiene colores fuera de espectro (fuera de rango), es posible introducir problemas de imagen o incluso ruido en la corriente de audio.

Utilice los campos para analizar el vídeo y ajustarlo conforme sea necesario mediante los plugins Brightness and Contrast, Broadcast Colors, Corrector de color, Corrector de color (secundario) y Levels antes de renderizarlo.

Elija una opción de la lista desplegable a fin de seleccionar el campo que desee mostrar.



Puede utilizar vistas previas de pantalla dividida para lograr que los colores de los distintos clips coincidan. Si el modo de vista previa de pantalla dividida se establece en Portapapeles, las ventanas de vista previa de vídeo y campos de vídeo mostrarán el fotograma que se haya copiado en el portapapeles, así como el fotograma actual. Para obtener más información, consulte "Vistas previas de pantalla dividida" en la página 563.

Cuando trabaja en un proyecto 3D estereoscópico, los campos de vídeo miden el vídeo del ojo derecho a menos que el modo 3D estereoscópico para la vista previa esté establecido en Sólo izquierdo. Para obtener más información, consulte "Configuración del proyecto 3D estereoscópico" en la página 243.

Monitor de vectoscopio

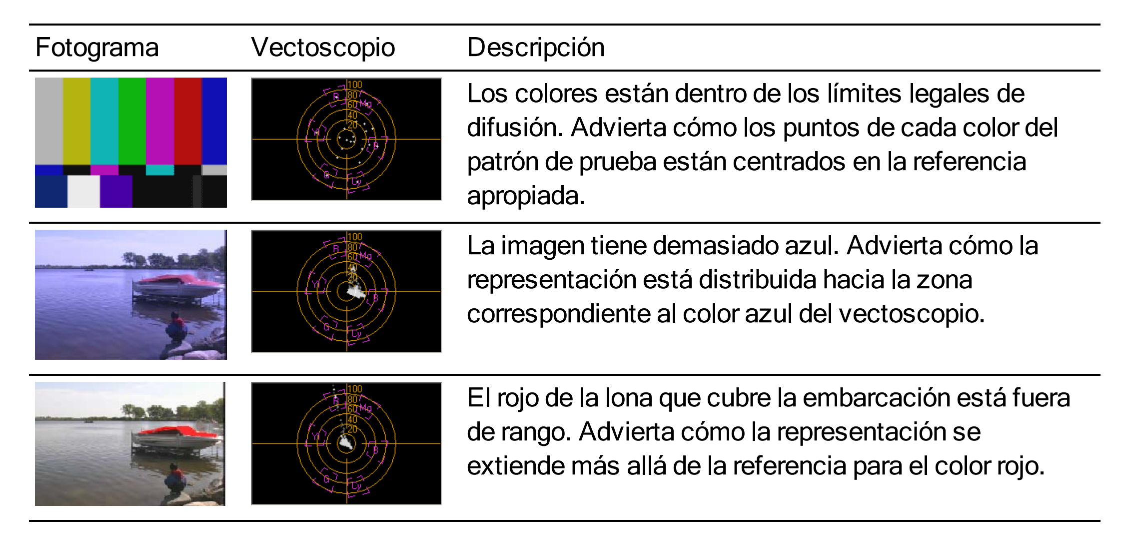
El monitor de vectoscopio de la ventana Campos de vídeo permite monitorizar los valores de crominancia (es decir, el contenido de color) de la señal de vídeo. El monitor traza el matiz y la saturación en una rueda de colores.

El vectoscopio muestra referencias para los niveles de saturación legales de difusión correspondientes a los colores rojo (R), magenta (Mg), azul (B), aguamarina (Cy), verde (G) y amarillo (Yl). Los colores individuales de la señal de vídeo aparecen como puntos en el vectoscopio. La distancia que separa un punto del centro del vectoscopio representa su saturación y el ángulo de la línea que va desde el punto al centro del vectoscopio representa su matiz.

Por ejemplo, si una imagen tiene un tinte azul, la distribución de los puntos en el vectoscopio se concentrará hacia la zona correspondiente al color azul de la rueda de colores. Si la imagen incluye valores de azul fuera de rango, la representación del vectoscopio se extenderá más allá de la referencia para el color azul.

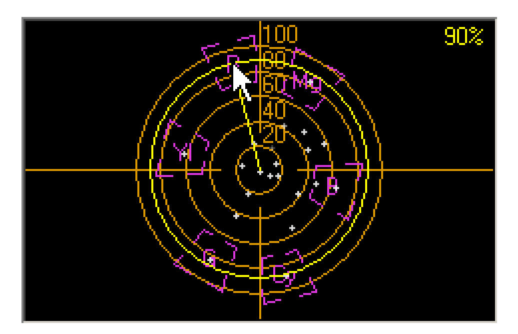
Puede utilizar el vectoscopio para calibrar el color entre las escenas. Sin calibración, es posible que advierta diferencias perceptibles de color entre distintas escenas de metrajes multicámara.

1. Seleccione Ver > Ventana > Campos de vídeo para cambiar la visualización de la ventana Campos de vídeo.
2. Seleccione Vectoscopio en la lista desplegable.
3. Coloque el cursor en el fotograma que desee analizar. Si está seleccionado el botón Actualizar campos al reproducir, podrá monitorizar el vídeo durante la reproducción.
4. El monitor de vectoscopio muestra los valores de crominancia de la señal de vídeo:



Fotograma	Vectoscopio	Descripción
		Los colores están dentro de los límites legales de difusión. Advierta cómo los puntos de cada color del patrón de prueba están centrados en la referencia apropiada.
		La imagen tiene demasiado azul. Advierta cómo la representación está distribuida hacia la zona correspondiente al color azul del vectoscopio.
		El rojo de la lona que cubre la embarcación está fuera de rango. Advierta cómo la representación se extiende más allá de la referencia para el color rojo.

5. Coloque el puntero sobre una zona del monitor para mostrar el valor de crominancia en esa posición:



Monitor de forma de onda de vídeo

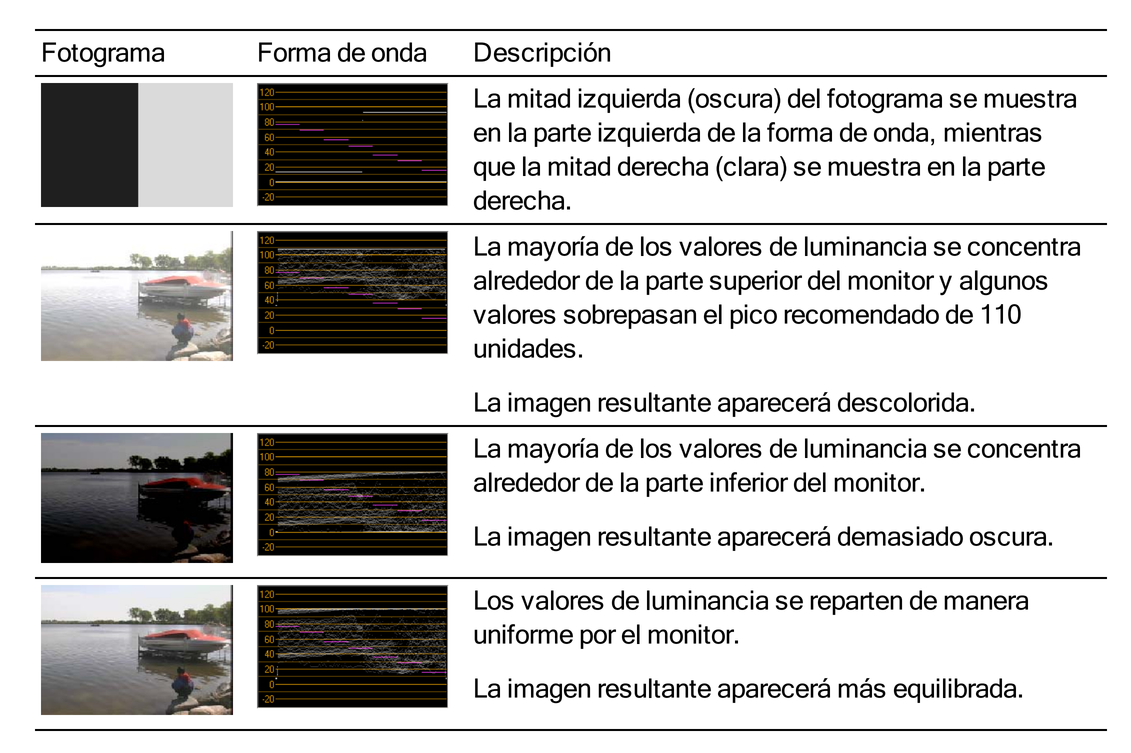
El monitor de forma de onda de la ventana Campos de vídeo permite monitorizar los valores de luminancia (es decir, el brillo o componente Y) de la señal de vídeo. El monitor traza los valores de luminancia en el eje vertical y la anchura del fotograma actual en el eje horizontal.

Para obtener más información, consulte "Monitorización de vídeo con campos" en la página 579.



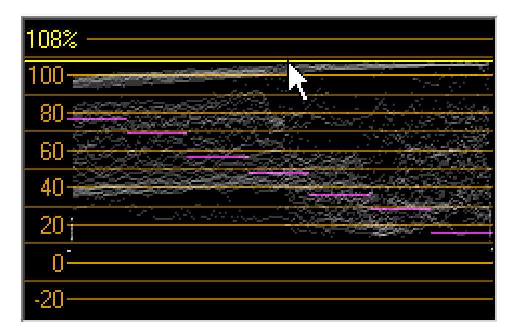
Si desea incluir la información de crominancia (es decir, el color o componente C) en el monitor de forma de onda, seleccione Compuesto en la lista desplegable situada en la parte superior de la ventana del monitor. Si selecciona Luminancia, se omitirá la información de crominancia.

1. Seleccione Ver > Ventana > Campos de vídeo para cambiar la visualización de la ventana Campos de vídeo.
2. Seleccione Forma de onda en la lista desplegable.
3. Coloque el cursor en el fotograma que desee analizar. Si está seleccionado el botón Actualizar campos al reproducir, podrá monitorizar la forma de onda durante la reproducción.
4. El monitor de forma de onda muestra los valores de luminancia de la señal de vídeo:



Fotograma	Forma de onda	Descripción
		La mitad izquierda (oscura) del fotograma se muestra en la parte izquierda de la forma de onda, mientras que la mitad derecha (clara) se muestra en la parte derecha.
		La mayoría de los valores de luminancia se concentra alrededor de la parte superior del monitor y algunos valores sobrepasan el pico recomendado de 110 unidades. La imagen resultante aparecerá descolorida.
		La mayoría de los valores de luminancia se concentra alrededor de la parte inferior del monitor. La imagen resultante aparecerá demasiado oscura.
		Los valores de luminancia se reparten de manera uniforme por el monitor. La imagen resultante aparecerá más equilibrada.

5. Coloque el puntero sobre una zona del monitor para mostrar el valor de luminancia en esa posición:



Monitor de histograma

El monitor de histograma de la ventana Campos de vídeo permite monitorizar los niveles de color y el contraste del vídeo. Utilice el histograma antes de renderizar el proyecto para buscar y corregir valores fuera de rango que puedan ocasionar problemas en el dispositivo de reproducción de destino.

El gráfico de barras traza el número de píxeles que existe para cada intensidad de color. Por ejemplo, cuando se utiliza la opción Azul, el eje vertical representa el número de píxeles y el horizontal el rango de color RVA de 0,0,0 a 0,0,255.



A fin de familiarizarse con el histograma, utilice un monitor externo para obtener una vista previa del vídeo y observar la salida de vídeo y el histograma a medida que utilice plugins para modificar los colores.

Para obtener más información, consulte "Uso de monitores de vídeo externos" en la página 566.

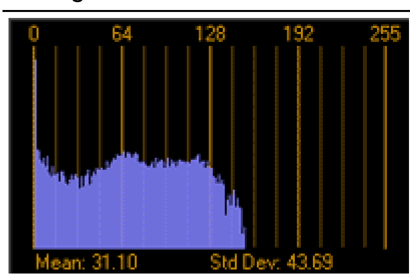
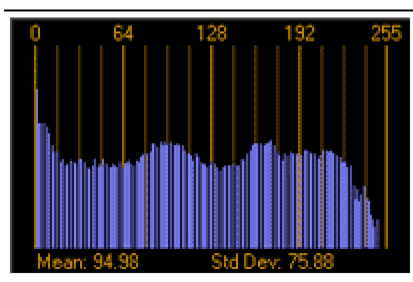
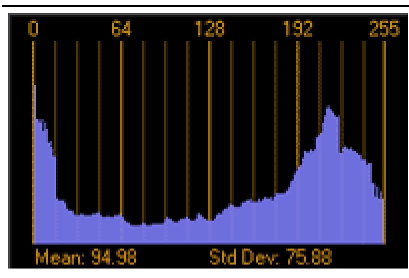
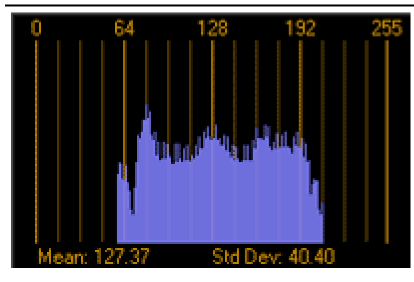
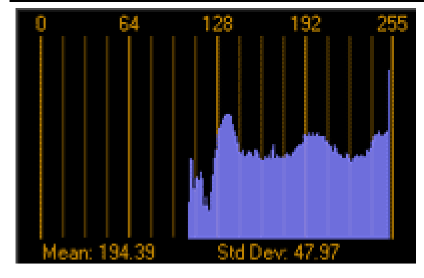
1. Seleccione Ver > Ventana > Campos de vídeo para cambiar la visualización de la ventana Campos de vídeo.
2. Seleccione Histograma en la lista desplegable.
3. Seleccione un tipo de histograma en el menú:

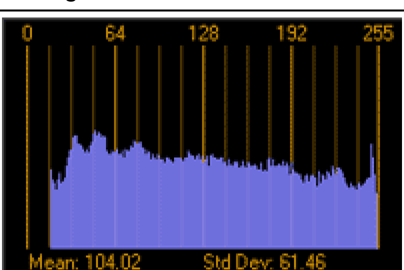
Histograma	Descripción
Luminancia	Representa la luminancia o el brillo de los colores del vídeo.
Rojo	Representa los tonos rojos del vídeo.
Verde	Representa los tonos verdes del vídeo.
Azul	Representa los tonos azules del vídeo.
Alfa	Representa el canal alfa (la transparencia) del vídeo.
Luminancia/R/V/A	Muestra las representaciones gráficas correspondientes a la luminancia y los valores RVA una encima de otra.
Luminosidad/a/b	Muestra gráficos de color a/b y luminosidad, lo que le permite analizar su vídeo en el espacio de color del Lab (L*a*b* o L*, a*, b*). Esta vista es especialmente útil con el plugin LAB Ajustar vídeo.

4. Coloque el cursor en el fotograma que desee analizar. Si está seleccionado el botón Actualizar campos al reproducir, podrá monitorizar el vídeo durante la reproducción.

5. Utilice el histograma para evaluar los colores del vídeo. El valor Media indica la intensidad media de todos los píxeles del gráfico, mientras que el valor Desviación estándar indica el porcentaje medio en que los píxeles del gráfico varían con respecto al valor Media.



Histograma	Descripción
	Subexpuesto: los píxeles se concentran en la parte izquierda del gráfico, por lo que la imagen resultante aparecerá más oscura de lo normal.
	Con bandas: existen cambios bruscos entre las tonalidades del color seleccionado. La imagen resultante mostrará transiciones muy bruscas entre colores, en lugar de degradados progresivos.
	Alto contraste: existen altas concentraciones de píxeles en las tonalidades más claras y oscuras del color seleccionado, con pocos píxeles en los tonos intermedios.
	Bajo contraste: la mayoría de los píxeles se concentra en un rango limitado del color seleccionado. La imagen resultante aparecerá apagada.
	Sobreexpuesto o saturado: el vídeo contiene las tonalidades más claras del color seleccionado, por lo que la imagen resultante aparecerá más clara de lo normal y descolorida.

Histograma	Descripción
	Equilibrado: el gráfico aparece bastante bien centrado dentro del rango del color seleccionado, con pocas transiciones bruscas entre tonalidades.

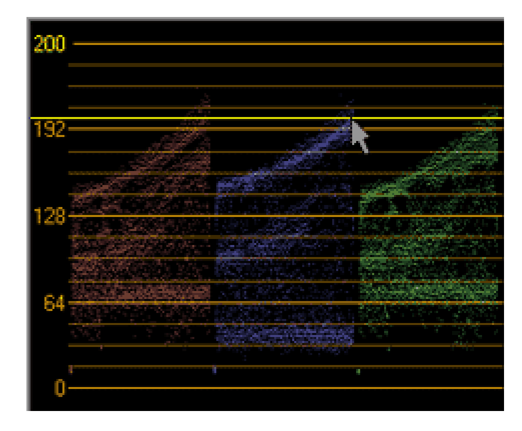
El monitor de formación RGB

El monitor de formación RGB de la ventana de campos de vídeo muestra formas de onda para los componentes rojo, verde y azul de la señal de vídeo. El monitor traza los valores RGB de 0 a 255.

El monitor de formación le ayuda a determinar si los componentes RGB individuales de la señal de vídeo se encuentran dentro de los límites y si la señal de vídeo total está saturada.

Para obtener más información, consulte "Monitorización de vídeo con campos" en la página 579.

1. Seleccione Ver > Ventana > Campos de vídeo para cambiar la visualización de la ventana Campos de vídeo.
2. Seleccione Formación RVA en la lista desplegable.
3. Coloque el cursor en el fotograma que desee analizar. Si está seleccionado el botón Actualizar campos al reproducir, podrá monitorizar el vídeo durante la reproducción.
4. El monitor de formas de onda muestra los valores RGB de la señal de vídeo. Coloque el puntero sobre el monitor para mostrar el valor RGB en esa posición:



Configuración de campos de vídeo

Haga clic en el botón Configuración en la ventana de campos de vídeo para establecer las opciones de visualización. Estas opciones ajustan la visualización de los datos en la ventana de campos de vídeo, pero no afectan a los datos en sí.

Activar/Desactivar la configuración 7,5 IRE

Si el hardware de vídeo va a añadir una configuración 7,5 IRE, puede configurar la ventana de campos de vídeo para que la visualización sea coherente con un campo externo conectado a un dispositivo que añada la configuración 7,5 IRE.

En Estados Unidos, el vídeo en formato NTSC añade la configuración 7,5 IRE para convertir el negro a 7,5 unidades IRE. El hardware de vídeo doméstico no añade, por regla general, la configuración 7,5 IRE, en tanto que la mayor parte del hardware profesional permite activarla y desactivarla. El vídeo en formato PAL y en formato NTSC japonés no añade esta configuración.

Consulte la documentación del hardware de vídeo para determinar si este añade la configuración 7,5 IRE.

1. Haga clic en el botón Configuración de la ventana de campos de vídeo.
2. Marque la casilla de verificación Configuración 7.5 IRE en el cuadro de diálogo Configuración de campos de vídeo.

   El negro se mostrará con un valor de 7,5 unidades IRE en el monitor de forma de onda. Si el hardware de vídeo no añade la configuración 7,5 IRE, desmarque la casilla.

Activar/Desactivar la visualización RVA de estudio

Los valores RVA del equipo van de 0 a 255. Los valores RVA de estudio van de 16 a 235. Si desea limitar la visualización de la ventana de campos de vídeo a valores estándar RVA de estudio, siga estos pasos:

1. Haga clic en el botón Configuración de la ventana de campos de vídeo.
2. Marque la casilla de verificación RGB de estudio (16 a 235) en el cuadro de diálogo Configuración de campos de vídeo.

Que necesite utilizar la opción RGB de estudio (16 a 235) o no dependerá del códec de DV que utilice para renderizar el vídeo antes de imprimir en cinta. A continuación, se indica la configuración recomendada. Consulte la documentación del códec para determinar si la casilla de verificación RGB de estudio (16 a 235) debe marcarse.

Códec	Opción RVA de estudio
DV de Sony Creative Software Inc.	Activado
DV de Microsoft	Desactivado
DV de Matrox	Desactivado
DV de MainConcept	Desactivado

Códec	Opción RVA de estudio
Canopus	Activado
DV de Apple QuickTime	Desactivado

Es posible llevar a cabo la renderización mediante un códec de DV de terceros seleccionando uno en concreto de la lista desplegable Formato de vídeo en la ficha Vídeo del cuadro de diálogo Plantilla personalizada.

Para obtener más información, consulte "Plantillas de renderización personalizadas" en la página 635.

Capítulo 27

Sincronización de códigos de tiempo

Vegas® Pro puede generar un código de tiempo MIDI y un reloj MIDI o activarse desde un código de tiempo MIDI. Estas funciones le permiten sincronizar el proyecto de Vegas Pro con otras aplicaciones de audio y hardware de audio externo.

Generar código de tiempo MIDI

En el menú Opciones, seleccione Código de tiempo y elija Generar código de tiempo MIDI en el submenú si desea generar un código de MIDI (MTC) al hacer clic en Reproducir ▶.

El código de tiempo MIDI (MTC) es un código de tiempo estándar que utilizarán la mayoría de las aplicaciones y algunos dispositivos de hardware para sincronizarse.

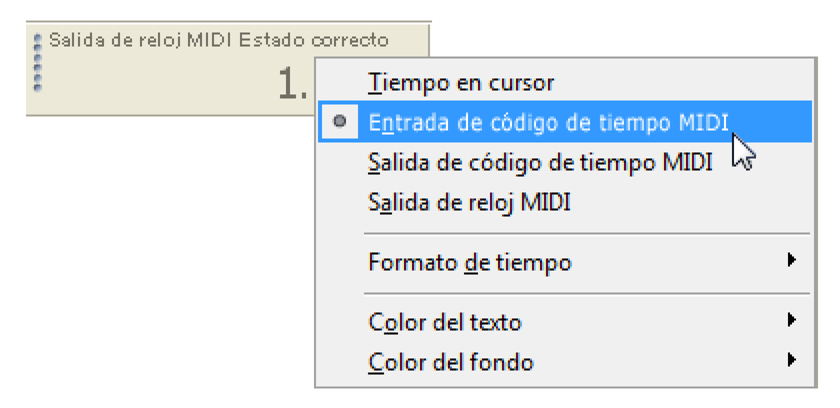
Generación de código de tiempo MIDI

1. Especifique un dispositivo de salida MIDI al que enviará el código de tiempo y una velocidad de fotogramas para el código de tiempo. Estas opciones están disponibles en la página Sincronización del cuadro de diálogo Preferencias. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha Sincronizar" en la página 751.
2. En el menú Opciones, seleccione Código de tiempo y elija Generar código de tiempo MIDI en el submenú.

   Vegas Pro generará un MTC (código de tiempo MIDI) que comenzará en el lugar donde haga clic en Reproducir ▶.

Visualización de códigos de tiempo saliente

Para ver el código de tiempo saliente, haga clic con el botón secundario en Visualización del tiempo y seleccione Salida de código de tiempo MIDI en el menú contextual. El texto mostrará el tiempo de MTC saliente.



Generar reloj MIDI

En el menú Opciones, seleccione Código de tiempo y elija Generar reloj MIDI en el submenú si desea generar un reloj MIDI al hacer clic en Reproducir ▶.

El reloj MIDI se diferencia del código de tiempo MIDI en que muestra el tempo además de información posicional. El reloj MIDI se mide básicamente en tics desde el comienzo del proyecto. El reloj MIDI emite 24 tics por negra y la duración del tic depende de la configuración Medidas y golpes en la ficha Regla del cuadro de diálogo Propiedades del proyecto. Para obtener más información, consulte "Configuración de propiedades de proyecto" en la página 57.

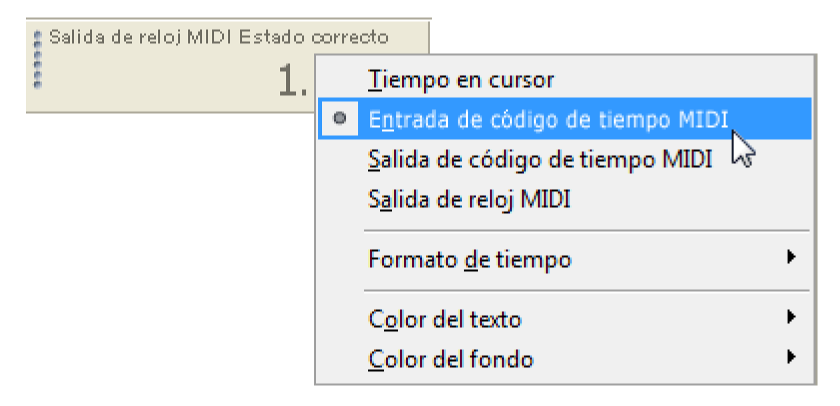
Generación de reloj MIDI

1. Especifique un dispositivo de salida MIDI al que enviará el reloj. Esta opción está disponible en la página Sincronización del cuadro de diálogo Preferencias. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha Sincronizar" en la página 751.
2. En el menú Opciones, seleccione Código de tiempo y elija Generar reloj MIDI en el submenú.

   Vegas Pro generará un reloj MIDI cuando haga clic en Reproducir ▶.

Visualización del reloj MIDI saliente

Para ver el reloj saliente, haga clic con el botón secundario en la ventana de visualización del tiempo y seleccione Salida de reloj MIDI en el menú contextual. Ahora, en el texto aparecerá el tiempo del reloj MIDI saliente.



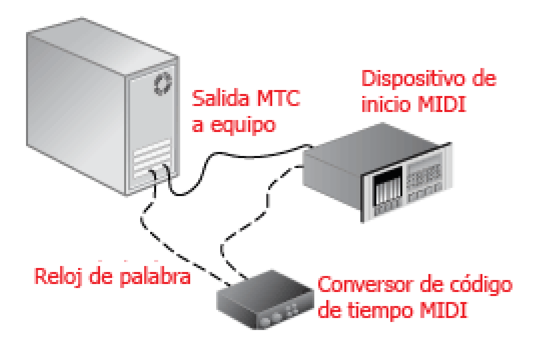
Iniciar desde código de tiempo MIDI

En el menú Opciones, seleccione Código de tiempo y después seleccione Iniciar desde código de tiempo MIDI en el submenú si desea iniciar la reproducción en Vegas Pro al recibir el código de tiempo de otro dispositivo.

 Para actualizar la regla, haga clic con el botón secundario en ella y seleccione Desplazamiento de regla o edite el ajuste Tiempo de inicio de la regla en la ficha Regla del cuadro de diálogo Propiedades del proyecto.

Inicio de la reproducción desde el código de tiempo MIDI

1. Conecte una señal de reloj de palabra entre el equipo y el dispositivo de inicio para bloquear la sincronización.

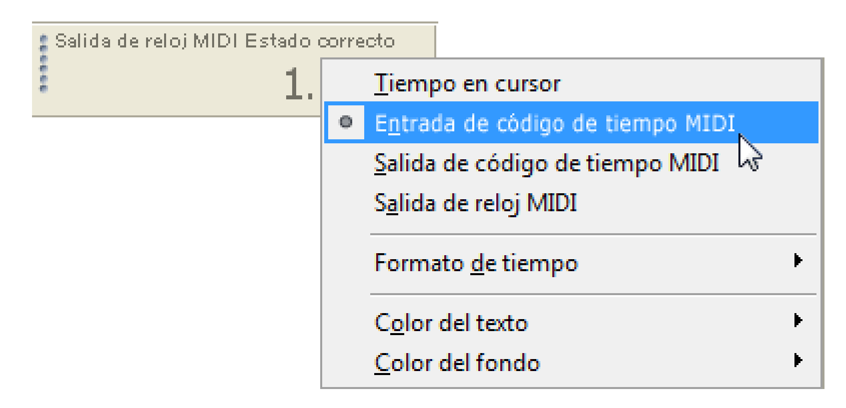


2. Configure el dispositivo de inicio para enviar código de tiempo MIDI (MTC) al equipo.
3. Configure Vegas Pro para recibir MTC:
   a. En el menú Opciones, seleccione Preferencias y seleccione la ficha Sincronizar.
   b. En la lista desplegable Dispositivo de entrada, seleccione el puerto desde el que recibirá el MTC.
   c. En la lista desplegable Velocidad de fotogramas, seleccione la velocidad de fotogramas que su dispositivo de inicio usará para enviar MTC a Vegas Pro.
   d. En el menú Opciones, seleccione Código de tiempo y elija Iniciar desde código de tiempo MIDI en el submenú.

      Cuando se recibe una señal MTC entrante, comenzará la reproducción desde la posición indicada por el código de tiempo. Si el software Vegas Pro no recibe MTC, podrá reproducir y editar normalmente.

Visualización del código de tiempo entrante

Para ver el código de tiempo entrante, haga clic con el botón secundario en Visualización del tiempo y seleccione Entrada de código de tiempo MIDI en el menú contextual. El texto mostrará el tiempo de MTC entrante.



Esta pantalla también mostrará la información de estado y error. Si se ha activadoIniciar desde código de tiempo MIDIpero no se ha detectado MTC, la pantalla mostrará el mensaje Escuchando... Si se ha detectado la velocidad de fotogramas errónea de MTC, en la pantalla aparecerá Formato erróneo.

Capítulo 28

Grabación de discos

Es posible crear varios tipos de discos en Vegas® Pro para almacenar y distribuir un proyecto:

- Los CD por pistas (TAO, del inglés Track-at-once) se pueden grabar en varias sesiones a lo largo del tiempo. Sin embargo, para poder usar un disco TAO en un reproductor de CD de audio, es necesario cerrar la sesión. Los discos TAO resultan muy útiles para compartir proyectos y hacer pruebas de mezclas, pero no suelen ser aceptables como masters para duplicación.
- Los CD por disco (DAO, del inglés Disc-at-once, o también Red Book) se graban en una sola sesión. Use la grabación DAO para crear un disco master para duplicación.
- Los Blu-ray Disc™ se pueden reproducir en un reproductor de Blu-ray Disc o en un equipo con una unidad de Blu-ray Disc.
- Los DVD se pueden reproducir en un reproductor de DVD o en un equipo con una unidad de DVD.

Grabación de CD por pistas (TAO)

En el menú Herramientas, seleccione Grabar disco y seleccione CD de audio por pistas en el submenú para guardar el proyecto como una pista en un CD de audio. Sin embargo, para poder usar un disco TAO en un reproductor de CD de audio, es necesario cerrar la sesión.

 Notas:

- Los CD grabados por pistas contienen pausas de dos segundos entre pista y pista. Si desea grabar un CD sin pausas, use la opción de grabación de CD por disco. Para obtener más información, consulte "Grabación de CD por disco (DAO o libro rojo)" en la página 593.
- Todo el proyecto se escribirá en una pista del CD. Si el proyecto contiene eventos en pistas silenciadas que superen la duración del material audible, éstos se grabarán como silencio al final de la pista del CD. Si desea grabar solo una porción del proyecto, cree una región de bucle y marque la casilla de verificación Grabar solo la selección.

1. En el menú Herramientas, seleccione Grabar disco y elija CD de audio por pistas en el submenú. En el cuadro de diálogo Grabación de CD de audio por pistas, se indicará la duración del archivo actual y el tiempo restante en el disco introducido en la grabadora.

2. Seleccione una opción de la lista desplegable Acción:

Elemento	Descripción
Grabar audio	Comienza a grabar audio en el CD al hacer clic en el botón Inicio. Se debe cerrar el disco para poder usarlo en un reproductor de CD.
Probar y luego grabar audio	Realiza una prueba para determinar si los archivos se pueden grabar en el CD sin errores por agotamiento del búfer. La grabación comienza automáticamente si el resultado de la prueba es satisfactorio.
Solo probar	Realiza una prueba para determinar si los archivos se pueden grabar en el CD sin errores por agotamiento del búfer. El audio no se grabará en el CD.
Cerrar disco	Cierra el disco sin añadir audio al hacer clic en el botón Inicio. Cerrar un disco permite oír los archivos grabados en un reproductor de CD.
Borrar disco RW	Si usa un CD regrabable, este se borrará al hacer clic en el botón Inicio.

3. Seleccione las opciones de grabación:

Elemento	Descripción
Protección contra agotamiento del búfer	Marque esta casilla de verificación si su grabadora admite la protección contra agotamiento del búfer, que posibilita la interrupción y posterior reanudación de la grabación.
Borrar disco RW antes de grabar	Si usa un CD regrabable, marque esta casilla de verificación para borrar su contenido antes de grabar.
Cerrar disco al terminar la grabación	Marque esta casilla de verificación para cerrar el CD después de grabarlo. Cerrar un disco permite oír los archivos grabados en un reproductor de CD.
Expulsar disco al terminar	Marque esta casilla de verificación para expulsar el CD automáticamente al finalizar la grabación.
Grabar solo la selección	Marque esta casilla de verificación para grabar solo el audio de la región de bucle.

4. En la lista desplegable Unidad, seleccione la unidad de CD que desee usar para grabar el CD.
5. En la lista desplegable Velocidad, elija la velocidad a la que desee realizar la grabación. La opción Máx. utilizará la máxima velocidad que admita la grabadora (reduzca el valor si detecta dificultades).
6. Haga clic en el botón Inicio.

 Si se hace clic en Cancelar una vez comenzado el proceso de escritura del disco, este quedará inservible (salvo para usarlo como posavasos).

Grabación de CD por disco (DAO o libro rojo)

En el menú Herramientas, seleccione Grabar disco y elija CD de audio por disco en el submenú para grabar un CD de audio por disco usando el diseño de CD actual.

Use los CD DAO cuando necesite crear un disco master para realizar copias masivas.



Haga clic con el botón secundario en la regla y seleccione Tiempo de CD de audio en el menú contextual para facilitar la organización del proyecto. La regla mostrará hh:mm:ss:ff (horas:minutos:segundos:fotogramas), y la ventana Visualización del tiempo mostrará pp+mm:ss:ff (número de pista +/- minutos:segundos:fotogramas). El tiempo de un CD de audio usa una velocidad de 75 fps.

Si la primera región de pista empieza antes de 00:00:02:00, se añadirá automáticamente un desplazamiento en la escala de tiempo para que la primera pista empiece exactamente en dos segundos.

En el menú Opciones, seleccione Cuantizar a fotogramas para desactivar la cuantización de fotogramas antes de crear el diseño de un CD. Para obtener más información, consulte "Cuantizar a fotogramas" en la página 170.

Creación de un diseño de CD nuevo

1. En el Menú Archivo, seleccione Nuevo para crear un nuevo proyecto.
2. En el Menú Archivo, seleccione Importar para añadir los archivos que desee usar en la lista de medios de proyecto.

3. Use la ventana de medios de proyecto para clasificar los medios:

    a. Haga clic en el botón Vistas y seleccione Detalles en el menú.

    b. Introduzca los números de pista en el campo Comentario para asignar un orden de pistas.

    c. Haga clic en la cabecera de columna Comentario para colocar los comentarios en orden ascendente.

    d. En la ventana de medios de proyecto, seleccione sus pistas, haga clic con el botón secundario en la selección y elija Añadir como pista de CD en el menú contextual.

       Cuando se añaden pistas de CD desde la ventana de medios de proyecto, las pistas se insertan comenzando en la posición del cursor y se añade el silencio necesario entre pistas. Cada pista se marca en la barra de diseño de CD y se le asigna un nombre basado en el nombre del archivo de medios.

       Si es necesario, puede editar la información de la lista de pistas del CD arrastrando la pista y los marcadores de índice o usando la opción Lista de pistas del CD de audio en la ventana Editar detalles.



La numeración de pistas de CD se basa en la configuración de Número de primera pista en disco, en la ficha CD de audio del cuadro de diálogo Propiedades del proyecto. Para obtener más información, consulte "Configuración de propiedades de proyecto" en la página 57.

Adición regiones de diseño de CD y marcadores a un proyecto Vegas Pro existente

1. Organice los archivos de audio en la escala de tiempo.

2. Sitúe el cursor y seleccione Tiempo en el menú Insertar para insertar dos segundos antes de cada pista.

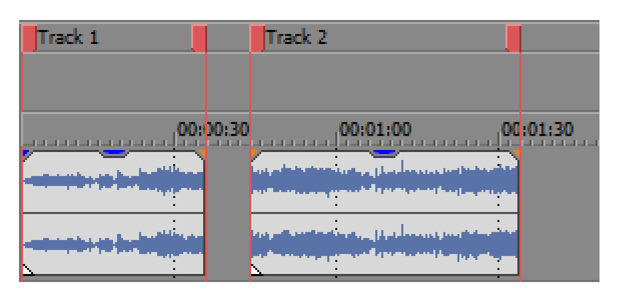


Si desea crear un CD de directo sin silencio entre pistas, inserte silencio solo antes de la primera pista.

3. En la escala de tiempo, seleccione la duración de la pista y elija Región de pista de CD de audio en el menú Insertar (o presione N) para añadir regiones de pista. Un CD de tipo libro rojo puede albergar hasta 99 pistas.

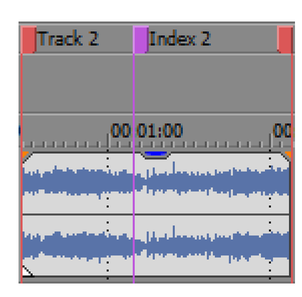
 La numeración de pistas de CD se basa en la configuración de Número de primera pista en disco, en la ficha CD de audio del cuadro de diálogo Propiedades del proyecto. Para obtener más información, consulte "Configuración de propiedades de proyecto" en la página 57.

 Haga doble clic en una etiqueta de región para seleccionar la duración de la pista.



4. Si desea añadir marcadores de índice, sitúe el cursor y seleccione Índice de pista de CD de audio en el menú Insertar (o presione Mayús+N).

   Puede utilizar índices para subdividir una pista. Por ejemplo, una pista podrá contener una composición de orquesta y los marcadores de índice permitirán el desplazamiento hasta cada uno de los movimientos. Cada pista de un CD de audio del libro rojo puede contener hasta 99 marcadores de índice.



Creación de pistas automáticamente usando eventos en la escala de tiempo

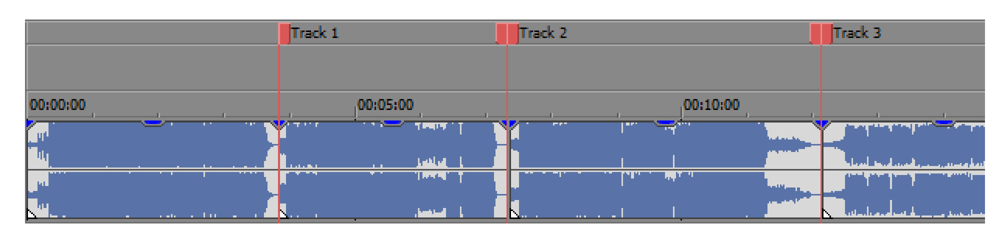
En el menú Herramientas, seleccione Diseñar CD de audio a partir de eventos para crear automáticamente un diseño de CD para CD de audio por disco. Se mostrará la barra de diseño de CD y se añadirán las regiones de pista.

 Si hay varios eventos que se tocan, se tratarán como una única pista.

Inserción de pistas ocultas o extra

Adición de una pista oculta al principio de un CD

Si su grabadora de CD lo admite, puede añadir una pista oculta en el espacio previo a la Pista 1. Cuando se inserte el CD en un reproductor, se iniciará automáticamente en la pista 1, pero el usuario podrá encontrar la pista oculta retrocediendo desde el principio de la primera pista.

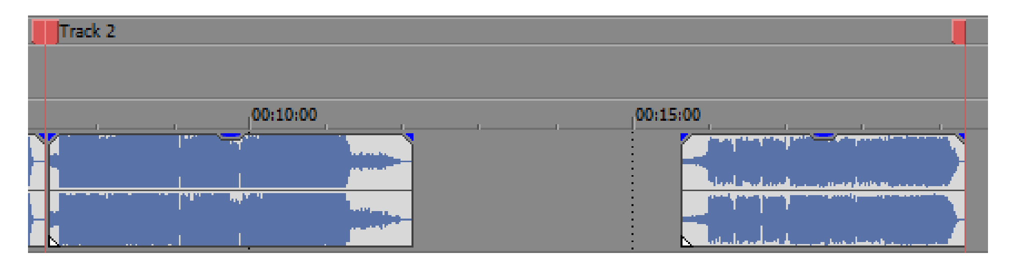


La mayoría de las grabadoras de CD necesitan que el espacio previo a la Pista 1 sea exactamente de dos segundos, lo que elimina la posibilidad de ocultar pistas al principio del CD. Compruebe la documentación de la grabadora de CD para obtener información específica sobre la unidad.

Adición de una pista extra al final de un CD

Se puede ocultar una pista al final de un CD añadiendo silencio al final de la última pista y añadiendo una pista nueva después del silencio. Arrastre la etiqueta de región final al nuevo final del CD.

Como ambos eventos están marcados por una única entrada de diseño de CD, el reproductor de CD los tratará como una única pista.



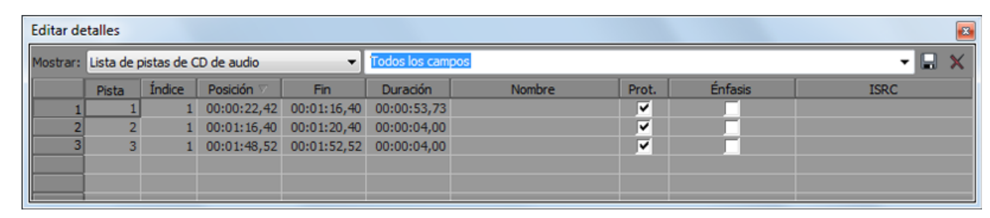
Visualización y edición de la lista de pistas de CD de audio

La lista de pistas es la referencia cronológica que el dispositivo CD-R utiliza al escribir un CD. La lista contiene información acerca de las pistas y los índices. Se genera una lista de pistas de forma automática cuando añade pistas al proyecto de CD utilizando cualquiera de los métodos descritos en este tema.

Visualización de la lista de pistas de CD de audio

1. Seleccione Ver > Ventana > Editar detalles para mostrar la ventana Editar detalles.
2. En la lista desplegable Mostrar, seleccione Lista de pistas de CD de audio.

La lista muestra información acerca de todas las pistas y los índices incluidos en el diseño del CD.



Elemento	Descripción
Pista	Muestra el número de pistas tal y como aparecerán en el CD.
Índice	Muestra el valor de índice dentro de la pista. Por ejemplo, si una pista contiene dos índices, aparecerán como 2 y 3 (el comienzo de la pista es siempre el Índice 1).
Posición	Muestra la posición en la escala de tiempo del comienzo de la pista.
Fin	Muestra la posición en la escala de tiempo del final de la pista.
Duración	Muestra la duración de la pista (incluyendo la pausa entre pistas de dos segundos).
Nombre	Indique un nombre que se usará para identificar la pista en la escala de tiempo.
Prot.	Marque la casilla de verificación para añadir una marca al subcódigo Q y así impedir la copia digital del CD. A fin de usar la protección anticopia, el reproductor de CD debe admitir el uso de la marca de protección anticopia.
Énfasis	Marque la casilla de verificación para añadir una marca de énfasis previo al subcódigo Q. El énfasis previo es un proceso simple de reducción de ruido implementado por los reproductores de CD. El énfasis supone un refuerzo de las frecuencias agudas durante la edición del CD y el recorte de tales frecuencias durante la reproducción. El proceso de énfasis reduce el ruido de altas frecuencias sin causar perjuicio a la frecuencia natural del material original. Vegas Pro no transmite el refuerzo de énfasis previo a las pistas; solo se encarga de establecer una marca. A fin de que se produzca el énfasis previo, tanto la grabadora de CD como el reproductor deben admitir la marca. Compruebe la documentación de su unidad de CD para determinar si admite marcas de énfasis previo.

Elemento	Descripción
ISRC	Introduzca el ISRC (Código de grabación estándar de la industria, International Standard Recording Code) que se utilizará para identificar el disco. Si desea obtener más información acerca de los códigos ISRC, visite http://www.ifpi.org/content/section_resources/isrc.html.

Edición de la lista

Haga doble clic en una entrada de la lista para editarla. Al editar los campos, se actualizan la pista y los índices de la escala de tiempo.

Copia de la lista

Haga clic en el cuadro situado en la esquina superior izquierda de la ventana Editar detalles para seleccionar todas las filas de la lista y presione Ctrl+C para copiarlas en el portapapeles. A continuación puede pegar la lista en un documento con el fin de crear una hoja PQ para un replicador de CD.

Importación de proyectos creados con la versión 4 de CD Architect

También puede trabajar con los proyectos que haya creado con la versión 4 de CD Architect (.cdp). Para obtener más información acerca de cómo abrir un proyecto de CD Architect, consulte "Apertura de proyectos o archivos de medios" en la página 68.

Grabación de discos

Una vez organizados los medios en la escala de tiempo y añadidas las regiones de diseño de CD, podrá comenzar la grabación.

1. En el menú Herramientas, seleccione Grabar disco y elija CD de audio por disco en el submenú. Aparecerá el cuadro de diálogo Grabación de CD de audio por disco.
2. En la lista desplegable Unidad, seleccione la unidad de CD que desee usar para grabar el CD.
3. En la lista desplegable Velocidad, elija la velocidad a la que desee realizar la grabación. Máx. utilizará la máxima velocidad que admita la grabadora (reduzca el valor para minimizar la posibilidad de error por agotamiento del búfer).
4. Marque la casilla de verificación Protección contra agotamiento del búfer si su grabadora admite este tipo de protección, que posibilita la interrupción y posterior reanudación de la grabación.

    La protección contra agotamiento del búfer puede crear un disco que se puede usar en reproductores de CD, pero que puede contener un error si se detiene y se reanuda la grabación. Considere la opción de quitar la marca de esta casilla al crear discos de masterización previa.

5. Seleccione un botón de opción del cuadro Modo de grabación:

Elemento	Descripción
Grabar CDs	Comienza la grabación del audio en el CD inmediatamente.
Primero probar y luego grabar CD	Realiza una prueba para determinar si los archivos se pueden grabar en el CD sin errores por agotamiento del búfer. No se graba audio en el CD durante la prueba (la grabación comienza automáticamente si el resultado de la prueba es satisfactorio).
Solo probar (sin grabar CD)	Realiza una prueba para determinar si los archivos se pueden grabar en el CD sin errores por agotamiento del búfer. El audio no se grabará en el CD.

6. Marque la casilla de verificación Generar imagen temporal antes de grabar si desea renderizar el proyecto de CD en un archivo temporal antes de grabarlo. De este modo se evitan errores por agotamiento del búfer en caso de proyectos complejos que no se pueden renderizar y grabar en tiempo real.

    El archivo temporal generado se conservará hasta que se modifique el proyecto o se cierre la aplicación. Si ya existe un archivo de imagen cuando se abra el cuadro de diálogo Grabación de CD de audio por disco, la casilla de verificación mostrada será Usar imagen temporal renderizada existente.

7. Marque la casilla de verificación Borrar discos regrabables automáticamente si usa un soporte regrabable y cuyo contenido desee borrar antes de grabar.

8. Marque la casilla de verificación Expulsar al terminar si desea que el CD se expulse automáticamente cuando finalice la grabación.

9. Haga clic en Aceptar para iniciar la grabación.

Grabación de un Blu-ray Disc desde la escala de tiempo

En el menú Herramientas, seleccione Grabar disco y seleccione Blu-ray Disc en el submenú para renderizar el proyecto y grabarlo en un Blu-ray Disc. El proyecto renderizado se puede reproducir en un reproductor de Blu-ray Disc o en cualquier equipo con una unidad de Blu-ray Disc.

Los proyectos 3D estereoscópicos se pueden grabar en Blu-ray 3D™ Disc. Para obtener más información acerca del trabajo con proyectos 3D estereoscópicos, consulte "Edición 3D estereoscópica" en la página 243.

El software Vegas Pro graba el formato BDMV de Blu-ray en medios BD-R y BD-RE grabables.

Sugerencias:

- Un disco de grabación BD de una sola capa de 25 GB puede almacenar alrededor de 3 horas y 42 minutos de vídeo AVC (15 Mbps) o 2 horas y 15 minutos de vídeo MPEG-2 (25 Mbps).
- Un disco de grabación BD de doble capa de 50 GB puede almacenar alrededor de 7 horas y 25 minutos de vídeo AVC (15 Mbps) o 4 horas y 31 minutos de vídeo MPEG-2 (25 Mbps).
- Puede almacenar grandes cantidades de datos de vídeo MPEG-2 de definición estándar en un disco BD.
- Puede crear sus propias plantillas de renderización si necesita ajustar las velocidades de bits. Para obtener más información, consulte "Plantillas de renderización personalizadas" en la página 635.

1. En el menú Herramientas, seleccione Grabar disco y seleccione Blu-ray Disc en el submenú. Aparecerá el cuadro de diálogo Grabar Blu-ray Disc.
2. Seleccione un botón de opción para elegir lo que desea hacer:
    - Renderizar imagen y grabar: renderiza el proyecto actual como archivo compatible con Blu-ray Disc y lo graba en disco.
    - Solo renderizar imagen: renderiza el proyecto actual como un archivo compatible con Blu-ray Disc que se podrá grabar en otro momento.
    - Grabar archivo de imagen existente: graba un archivo renderizado en Blu-ray Disc.
3. Si ha seleccionado el botón de opción Renderizar imagen y grabar o el botón de opción Solo renderizar imagen, elija las opciones de renderización:

    Para obtener más información acerca de la configuración de medios requerida para crear archivos de medios compatibles, consulte "Configuración de archivo de medios en proyectos de Blu-ray Disc" en la página 631.

    a. Seleccione una opción de la lista desplegable Formato de vídeo para especificar si desea grabar vídeo en AVC/MVC o MPEG-2.

    b. Seleccione una opción de la lista desplegable Plantilla de vídeo para indicar los parámetros que se deben usar para renderizar la corriente de vídeo.

    El vídeo para Blu-ray Disc puede usar codificación MPEG-2 o AVC. Los proyectos de Blu-ray 3D Disc usan codificación MVC:

    - Las plantillas de vídeo MPEG-2 para Blu-ray de Vegas Pro tienen una velocidad de bits media de 25 Mbps.
    - Las plantillas de vídeo AVC para Blu-ray de Vegas Pro tienen una velocidad de bits media de 15 Mbps.

- Las plantillas de vídeo MVC Blu-ray de Vegas Pro para proyectos 3D estereoscópicos tienen una velocidad de bits media de 10 Mbps.

4. Seleccione una opción de la lista desplegable Formato de audio para indicar si desea grabar audio AC-3 o Wave64 (PCM).

5. Seleccione una opción de la lista desplegable Plantilla de audio para especificar los parámetros que se deben usar para renderizar la corriente de audio.

   El audio AC-3 para Blu-ray Disc utiliza la codificación de canales 2.0 o 5.1 de Dolby Digital a 192 Kbps o 448 Kbps respectivamente.

   Para el audio Wave64 (PCM) de Blu-ray Disc se pueden usar los siguientes formatos:

   - 48 kHz, 16 o 24 bits, estéreo o Surround 5.1 (disponible solo para proyectos de Surround 5.1)
   - 96 kHz, 16 o 24 bits, estéreo o Surround 5.1 (disponible solo para proyectos de Surround 5.1)

6. Seleccione la casilla de verificación Renderizar solo región de bucle si desea usar solo una parte del proyecto. Si la casilla no está marcada, se renderiza todo el proyecto y se guarda en el disco.

   La casilla de verificación está disponible únicamente si se ha creado una selección de tiempo en la escala de tiempo.

7. Marque la casilla de verificación Usar configuración de rotación de salida del proyecto si está renderizando un proyecto rotado y desea usar la opción Inicio de salida en el cuadro de diálogo Propiedades del proyecto para el archivo renderizado.

   Si esta casilla no está marcada, el medio se gira en función de la configuración de propiedades de medios, pero el proyecto en sí no se gira; puede usar esta configuración para probar el proyecto en una visualización sin girar.

   Para obtener más información, consulte "Creación de proyectos rotados" en la página 72.

8. Active la casilla Insertar puntos de capítulo en marcadores si desea usar marcadores de la escala de tiempo como puntos de capítulo en el archivo renderizado.

9. Seleccione la casilla Extender vídeo para llenar fotograma de salida si desea volver a aplicar formato al vídeo para que rellene el tamaño de fotograma de salida especificado en el cuadro Descripción. Si no se marca esta casilla, se conservará la actual relación de aspecto y se añadirán bordes negros para llenar el área de fotograma adicional (bandas negras horizontales). Esta opción es de utilidad cuando el formato de salida deseado no coincide con la relación de aspecto del fotograma del proyecto.

10. Si ha seleccionado los botones de opción Renderizar imagen y grabar o Solo renderizar imagen, en el cuadro Ruta de archivo se mostrarán la carpeta y el archivo que se usarán para renderizar el proyecto.

    Si seleccionó el botón de opción Grabar archivo de imagen existente, escriba la ruta al archivo que desea grabar en el cuadro Ruta de archivo (o haga clic en el botón Examinar para localizar el archivo).

11. Seleccione las opciones de grabación para la grabadora de Blu-ray Disc:

a. Seleccione una unidad de la lista desplegable Unidad de grabación para especificar la unidad que desea usar.

b. En la lista desplegable Veloc. grabación, seleccione la velocidad a la que desea grabar. Máx. grabará usando la velocidad más rápida posible para su disco disminuya la velocidad si encuentra dificultades para grabar.

c. Active la casilla Expulsar al terminar si desea que el disco se expulse automáticamente al finalizar la grabación.

12. Haga clic en Aceptar para comenzar a renderizar el archivo de imagen y grabar el disco.

Grabación de un DVD desde la escala de tiempo

En el menú Herramientas, seleccione Grabar disco y, a continuación, seleccione DVD en el submenú para renderizar el proyecto y grabarlo en un DVD.

El proyecto renderizado se puede reproducir en un reproductor de DVD o en cualquier equipo con una unidad de DVD.

1. En el menú Herramientas, seleccione Grabar disco y después DVD en el submenú para visualizar el cuadro de diálogo Grabar DVD.
2. Seleccione una configuración de la lista desplegable Formato de vídeo para especificar los parámetros que se deben usar para renderizar la corriente de vídeo.

   La casilla de verificación Formato de audio muestra los parámetros que deben utilizarse para renderizar la corriente de audio.
3. Seleccione las opciones de grabación para la grabadora de DVD:

   a. Seleccione una unidad de la lista desplegable Unidad de grabación para especificar la unidad que desea usar.

   b. En la lista desplegable Veloc. grabación, seleccione la velocidad a la que desea grabar. Máx. grabará usando la velocidad más rápida posible para su disco disminuya la velocidad si encuentra dificultades para grabar.

   c. Active la casilla Expulsar al terminar si desea que el disco se expulse automáticamente al finalizar la grabación.
4. Haga clic en Aceptar para comenzar a renderizar el archivo de imagen y grabar el disco.

Capítulo 29

Impresión de vídeo en cinta

Vegas® Proofrece dos métodos para imprimir la película final en una cinta: Puede imprimir en cinta directamente desde la escala de tiempo de Vegas Pro o utilizar Sony Video Capture para imprimir un archivo renderizado existente en una cinta DV.

Impresión de vídeo en cinta desde la escala de tiempo

En el menú Herramientas, seleccione Imprimir en cinta de vídeo para imprimir el proyecto en una cámara o pletina.

 Importante:

- Los archivos renderizados previamente pueden necesitar un importante espacio de unidad. En la ficha Vídeo del cuadro de diálogo Propiedades del proyecto, seleccione una Carpeta de archivos previamente renderizados en una unidad con capacidad a/v que disponga de espacio libre suficiente: DV necesita aproximadamente 228 MB por minuto.
- La impresión en cinta en HDMI se admite en las tarjetas Blackmagic Design DeckLink HD Extreme /Intensity Pro/HD Extreme3D, AJA Io Express y AJA KONA LHi. Tenga en cuenta que las tarjetas AJA XENA ahora son tarjetas de la marca KONA: http://www.aja.com/products/kona/transition.php.
- Para obtener información acerca del hardware compatible, consulte nuestro sitio web: http://www.sonycreativesoftware.com/vegaspro/io#sdi.

Impresión en un dispositivo DV

1. Si desea imprimir solo una parte del proyecto, cree una selección de tiempo que incluya la sección de su proyecto.
2. En el menú Herramientas, seleccione Imprimir vídeo en cinta. Aparecerá el cuadro de diálogo Configuración del dispositivo.
3. Utilice el cuadro de diálogo Configuración del dispositivo para configurar la cámara o pletina:
    a. En la lista desplegable Tipo de dispositivo, seleccione IEEE 1394/DV compatible con OHCI.
    b. En la lista desplegable Vídeo, seleccione la configuración que coincida con su formato de destino.

Tendrá que seleccionar una plantilla de renderización que inserte campos pulldown para crear un archivo DV estándar si las propiedades del proyecto se han configurado como 24p o si se marca la casilla de verificación Permitir eliminación de fotogramas recreados al abrir DV de 24p en la ficha General del cuadro de diálogo Preferencias. Utilice la plantilla NTSC DV 24p (insertando pulldown 2-3-3-2) si está pensando en devolver el archivo a la escala de tiempo como material de origen. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha General" en la página 711.

Si no se ha marcado la casilla de verificación Habilitar eliminación de pulldown al abrir DV de 24p antes de añadir el medio y las propiedades del proyecto no están definidas en 24p, se leerá el vídeo de 24p como vídeo entrelazado de 29,97 fps (60i), de manera que pueda elegir qué plantilla NTSC DV o PAL DV se ajusta a sus requisitos de proyecto.

c. En la lista desplegable Audio, seleccione la configuración que coincida con su formato de destino.

d. Si es necesario, arrastre el control Retardo de reanudación de grabación para especificar el número de fotogramas que deberá esperar la cámara o pletina antes de cambiar de modo Pausar grabación a modo de grabación. Si pierde fotogramas desde el inicio del archivo hasta el momento de impresión en cinta, aumente este valor. Si ve fotogramas duplicados al comienzo del vídeo, disminuya el valor.

e. Haga clic en el botón Siguiente. Aparecerá el cuadro de diálogo Configuración de renderización.

4. Utilice el cuadro de diálogo Configuración de renderización para elegir el formato que desee usar para imprimir su vídeo en cinta.

   a. Seleccione la casilla de verificación Habilitar asignación multicanal si está trabajando con archivos de origen de canal múltiple y necesita especificar qué canales usar en el archivo estéreo cuando imprima en cinta. Haga clic en el botón Canales para elegir qué canales desea renderizar.

   Por ejemplo, si su origen de vídeo contenía audio de 6 canales, puede dirigir la pista de cada canal a un bus separado. A continuación, cuando imprima en cinta, puede hacer clic en el botón Canales y seleccionar el bus que se imprimirá en cinta.

   Para obtener más información, consulte "Renderización de archivos de audio de canal múltiple" en la página 624.

El audio de canal múltiple no se admite cuando se imprime en un dispositivo DV.

b. Marque la casilla de verificación Usar configuración de rotación de salida del proyecto si está renderizando un proyecto rotado y desea usar la opción Inicio de salida en el cuadro de diálogo Propiedades del proyecto para el archivo renderizado.

   Si esta casilla no está marcada, el medio se gira en función de la configuración de propiedades de medios, pero el proyecto en sí no se gira; puede usar esta configuración para probar el proyecto en una visualización sin girar.

   Para obtener más información, consulte "Creación de proyectos rotados" en la página 72.

c. Marque la casilla Renderizar solo región de bucle si desea imprimir únicamente la parte del proyecto que ha seleccionado en el paso 1.

   La casilla de verificación está disponible únicamente si se ha creado una selección de tiempo en la escala de tiempo.

d. Seleccione la casilla de verificación Renderizar previamente audio a archivo de proxy si desea renderizar con anterioridad la parte de audio de su proyecto antes de imprimir en cinta.

   El cuadro Carpeta de archivos previamente renderizados mostrará la ruta a la carpeta donde se guardarán los archivos previamente renderizados. Los archivos de vídeo se guardan en esta carpeta para no tener que volver a renderizar el proyecto cada vez que lo vea.

   Si desea cambiar la ubicación de la carpeta, haga clic en el botón Examinar y seleccione una ubicación nueva. Si cambia la configuración aquí, se actualizará la configuración en la ficha Vídeo del cuadro de diálogo Propiedades del proyecto.

e. Haga clic en Siguiente. Aparecerá el cuadro de diálogo Cabecera y cola.

5. Utilice este cuadro de diálogo para configurar los datos que se imprimirán antes y después de su proyecto:

   a. Seleccione la casilla de verificación Añadir cabecera de patrón de prueba si desea imprimir un patrón de prueba antes del vídeo.

   b. En la lista desplegable Estilo de patrón de prueba, seleccione un tipo de patrón de prueba y un formato de vídeo.

   c. Escriba un valor en el cuadro Duración para determinar la longitud del patrón de prueba.

   d. Marque la casilla de verificación Reproducir tono a 1 kHz con patrón de prueba para añadir un tono de prueba de audio que se reproducirá junto con el patrón de prueba.

   e. Marque la casilla de verificación Añadir cabecera en negro y escriba un valor en el cuadro Duración si desea imprimir fotogramas en negro antes del vídeo.

   f. Marque la casilla de verificación Añadir cola en negro y escriba un valor en el cuadro Duración si desea imprimir fotogramas en negro después del vídeo.

   g. Haga clic en Siguiente. Se mostrará el cuadro de diálogo Control de dispositivo.

6. Utilice el cuadro de diálogo Control de dispositivo para indicar si Vegas Pro tendrá control sobre la grabadora DV y cómo desea imprimir en cinta:

Opción	Descripción
Manual	Seleccione este botón de opción si la aplicación no puede obtener el control del dispositivo de la pletina. Antes de grabar, tendrá que dar entrada a la cinta y presionar el botón Grabar en la pletina antes de grabar.
Grabación Crash	Seleccione este botón de opción si la aplicación no puede realizar el control de dispositivo básico de la pletina. Tendrá que dar entrada a la cinta en la ubicación donde desee empezar a imprimir. La ubicación de código de tiempo del dispositivo se muestra en el cuadro Código de tiempo del dispositivo. Cuando haga clic en Finalizar, la grabación se iniciará automáticamente y se detendrá cuando llegue al final de la selección o del proyecto.

Opción	Descripción
Edición automática	Seleccione este botón de opción si la pletina es compatible con el modo Edición automática/Edición de inserción.  Cuando se utiliza el modo Edición automática, utilice una cinta segmentada para garantizar el código de tiempo continuo en la parte de la cinta donde piense grabar. a. Marque la casilla de verificación Solo vista previa si desea obtener una vista previa de la operación de imprimir en pista sin comprometer el cabezal de grabación de la pletina. Utilice el modo Solo vista previa para hacer una doble comprobación y ajustar la configuración de código de tiempo de Inicio de impresión según sea necesario. b. El cuadro Inicio de impresión muestra la ubicación del código de tiempo del dispositivo actual. Podrá dar entrada a la cinta o escribir un valor para indicar si desea comenzar la grabación. El cuadro Fin muestra el fotograma donde terminará la grabación (como grabaciones por inicio de pinchazo de audio). c. Al hacer clic en Siguiente, se mostrará la página Seleccionar canales. d. En la página Seleccionar canales, seleccione un botón de opción para elegir qué canales desea imprimir en cinta: ◦ Escribir todos los canales renderizados: Seleccione este botón de opción para imprimir vídeo y todos los canales de audio en cinta. ◦ Escribir solo los canales seleccionados: Seleccione este botón de opción si desea elegir qué canales desea imprimir en cinta. Marque la casilla de verificación para cada canal que desee imprimir.

7. Haga clic en Finalizar. Si no ha renderizado previamente, las partes del proyecto que no se puedan renderizar e imprimir en cinta en tiempo real se deben renderizar previamente de forma selectiva. Para obtener más información, consulte "Renderizar vídeo previamente de forma selectiva" en la página 571.

   - Si utiliza el modo Manual, aparecerá un cuadro diálogo una vez finalizada la renderización. Puede especificar un tiempo de retardo en el cuadro Cuenta atrás para reproducción con retardo y marcar la casilla Reproducir sonido en cada segundo de la cuenta atrás si desea realizar la cuenta atrás antes de enviar vídeo al dispositivo.

- Si utiliza el modo Grabación Crash, la grabadora DV se iniciará y comenzará a grabar una vez finalizada la renderización.
- Si está utilizando el modo Edición automática, la grabación comenzará y terminará automáticamente en las posiciones de código de tiempo especificadas.

Impresión en una pletina de cinta conectada a una tarjeta SDI

1. Si desea imprimir solo una parte del proyecto, cree una selección de tiempo que incluya la sección de su proyecto.
2. En el menú Herramientas, seleccione Imprimir vídeo en cinta. Aparecerá el cuadro de diálogo Configuración del dispositivo.
3. Utilice el cuadro de diálogo Configuración del dispositivo para configurar la cámara o pletina:
    a. En la lista desplegable Tipo de dispositivo, seleccione Dispositivo de vídeo AJA o Blackmagic Design DeckLink.

    b. En la lista desplegable Salida, seleccione SDI o HDMI (si sus dispositivos son compatibles con salida HDMI).

    c. En la lista desplegable Vídeo, seleccione la configuración que coincida con su formato de destino.

     Tendrá que seleccionar una plantilla de renderización que inserte campos de pulldown para crear un archivo entrelazado estándar si las propiedades del proyecto se han configurado como 24p o si se marca la casilla de verificación Permitir eliminación de fotogramas recreados al abrir DV de 24p en la ficha General del cuadro de diálogo Preferencias. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha General" en la página 711.

    Si no se ha marcado la casilla de verificación Habilitar eliminación de pulldown al abrir DV de 24p antes de añadir el medio y las propiedades del proyecto no están definidas en 24p, se leerá el vídeo de 24p como vídeo entrelazado de 29,97 fps (60i), de manera que pueda elegir qué plantilla se ajusta a sus requisitos de proyecto.

    d. En la lista desplegable Audio, seleccione la configuración que coincida con su formato de destino.

    e. Marque la casilla de verificación Usar formatos de vídeo de fotograma segmentado progresivo (psf) si las propiedades del proyecto están configuradas en formato de escaneo progresivo y desea una vista previa en un dispositivo que almacena y transfiere fotogramas de escaneo progresivo mediante la división de campos (solo tarjetas SDI AJA).

    f. Marque la casilla de verificación Usar codificación de 10 bits si desea imprimir material de origen de 10 bits para una mayor resolución de color. El material de origen con degradados en el fondo mejorará con una codificación de 10 bits.

    Cuando utilice vídeo de 10 bits en el proyecto, seleccione Punto flotante de 32 bits (niveles de vídeo) en la opción Formato de píxel de la ficha Vídeo del cuadro de diálogo Propiedades del proyecto. Para obtener más información, consulte "Configuración de propiedades de proyecto" en la página 57.

g. Si es necesario, utilice el control Retardo de reanudación de grabación para especificar el número de fotogramas que deberá esperar la cámara o pletina antes de cambiar de modo Pausar grabación a modo de grabación. Si pierde fotogramas desde el inicio del archivo hasta el momento de impresión en cinta, aumente este valor. Si ve fotogramas duplicados al comienzo del vídeo, disminuya el valor.

h. Seleccione una opción en la lista desplegable Genlock si quiere sincronizar la salida de vídeo con una señal de referencia (solo tarjetas SDI AJA).

Opción	Descripción
Entrada de vídeo	Realiza la sincronización con la entrada SDI cuando SDI está seleccionado en la lista desplegable Salida, o con la salida HDMI cuando HDMI está seleccionado en la lista desplegable Salida.
Entrada de referencia	Realiza la sincronización con la señal de entrada de referencia externa.
Ejecución libre	Ignora todas las señales de entrada y utiliza la sincronización interna.

i. Haga clic en el botón Siguiente. Aparecerá el cuadro de diálogo Configuración de renderización.

4. Utilice el cuadro de diálogo Configuración de renderización para elegir el formato que desee usar para imprimir su vídeo en cinta.

    a. Marque la casilla de verificación Habilitar asignación multicanal si desea renderizar un archivo con varios canales de audio.

        Para obtener más información sobre la renderización de audio de canal múltiple y la configuración de la asignación de canal múltiple, consulte "Renderización de archivos de audio de canal múltiple" en la página 624.

    b. Marque la casilla de verificación Usar configuración de rotación de salida del proyecto si está renderizando un proyecto rotado y desea usar la opción Inicio de salida en el cuadro de diálogo Propiedades del proyecto para el archivo renderizado.

        Si esta casilla no está marcada, el medio se gira en función de la configuración de propiedades de medios, pero el proyecto en sí no se gira; puede usar esta configuración para probar el proyecto en una visualización sin girar.

        Para obtener más información, consulte "Creación de proyectos rotados" en la página 72.

    c. Marque la casilla Renderizar solo región de bucle si desea imprimir únicamente la parte del proyecto que ha seleccionado en el paso 1.

        La casilla de verificación está disponible únicamente si se ha creado una selección de tiempo en la escala de tiempo.

    d. Seleccione la casilla de verificación Renderizar previamente audio a archivo de proxy si desea renderizar con anterioridad la parte de audio de su proyecto antes de imprimir en cinta.

        El cuadro Carpeta de archivos previamente renderizados muestra la ruta a la carpeta donde se guardan los archivos previamente renderizados. Los archivos de vídeo se guardan en esta carpeta para no tener que volver a renderizar el proyecto cada vez que lo visualice.

        Si desea cambiar la ubicación de la carpeta, haga clic en el botón Examinar y seleccione una ubicación nueva. Si cambia la configuración aquí, se actualizará la configuración en la ficha Vídeo del cuadro de diálogo Propiedades del proyecto.

    e. Haga clic en Siguiente. Aparecerá el cuadro de diálogo Cabecera y cola.

5. Utilice este cuadro de diálogo para configurar los datos que se imprimirán antes y después de su proyecto:

    a. Seleccione la casilla de verificación Añadir cabecera de patrón de prueba si desea imprimir un patrón de prueba antes del vídeo.

    b. En la lista desplegable Estilo de patrón de prueba, seleccione un tipo de patrón de prueba y un formato de vídeo.

    c. Escriba un valor en el cuadro Duración para determinar la longitud del patrón de prueba.

    d. Marque la casilla de verificación Reproducir tono a 1 kHz con patrón de prueba para añadir un tono de prueba de audio que se reproducirá junto con el patrón de prueba.

    e. Marque la casilla de verificación Añadir cabecera en negro y escriba un valor en el cuadro Duración si desea imprimir fotogramas en negro antes del vídeo.

    f. Marque la casilla de verificación Añadir cola en negro y escriba un valor en el cuadro Duración si desea imprimir fotogramas en negro después del vídeo.

    g. Haga clic en Siguiente. Se mostrará el cuadro de diálogo Control de dispositivo.

6. Utilice el cuadro de diálogo Control de dispositivo para indicar si Vegas Pro tendrá control de la pletina:

Opción	Descripción
Manual	Seleccione este botón de opción si la aplicación no puede obtener el control del dispositivo de la pletina. Antes de grabar, tendrá que dar entrada a la cinta y presionar el botón Grabar en la pletina antes de grabar.
Grabación Crash	Seleccione este botón de opción si la aplicación no puede realizar el control de dispositivo básico de la pletina. Tendrá que dar entrada a la cinta en la ubicación donde desee empezar a imprimir. La ubicación de código de tiempo del dispositivo se muestra en el cuadro Código de tiempo del dispositivo. Cuando haga clic en Finalizar, la grabación se iniciará automáticamente y se detendrá cuando llegue al final de la selección o del proyecto.

<table>
<tr><th>Opción</th><th>Descripción</th></tr>
<tr><td>Edición automática</td><td>Seleccione este botón de opción si la pletina es compatible con el modo Edición automática/Edición de inserción.

 Cuando se utiliza el modo Edición automática, utilice una cinta segmentada para garantizar el código de tiempo continuo en la parte de la cinta donde piense grabar.

a. Marque la casilla de verificación Solo vista previa si desea obtener una vista previa de la operación de imprimir en pista sin comprometer el cabezal de grabación de la pletina.

Utilice el modo Solo vista previa para hacer una doble comprobación y ajustar la configuración de código de tiempo de Inicio de impresión según sea necesario.

b. El cuadro Inicio de impresión muestra la ubicación del código de tiempo del dispositivo actual. Podrá dar entrada a la cinta o escribir un valor para indicar si desea comenzar la grabación. El cuadro Fin muestra el fotograma donde terminará la grabación (como grabaciones por inicio de pinchazo de audio).

c. Al hacer clic en Siguiente, se mostrará la página Seleccionar canales.

d. En la página Seleccionar canales, seleccione un botón de opción para elegir qué canales desea imprimir en cinta:

◦ Escribir todos los canales renderizados: Seleccione este botón de opción para imprimir vídeo y todos los canales de audio en cinta.

◦ Escribir solo los canales seleccionados: Seleccione este botón de opción si desea elegir qué canales desea imprimir en cinta. Marque la casilla de verificación para cada canal que desee imprimir.</td></tr>
</table>

7. Haga clic en Finalizar. Si no ha renderizado previamente, las partes del proyecto que no se puedan renderizar e imprimir en cinta en tiempo real se deben renderizar previamente de forma selectiva. Para obtener más información, consulte "Renderizar vídeo previamente de forma selectiva" en la página 571.

   - Si utiliza el modo Manual, aparecerá un cuadro diálogo una vez finalizada la renderización. Puede introducir un tiempo de retardo en el cuadro Delay. Marque la casilla de verificación Reproducir sonido si desea realizar la cuenta atrás antes de enviar vídeo a la pletina.
   - Si está usando el modo Grabación Crash o Edición automática, la pletina comenzará grabando después de que la renderización haya terminado.
   - Si está utilizando el modo Edición automática, la grabación comenzará y terminará automáticamente en las posiciones de código de tiempo especificadas.

Impresión de vídeo en cinta HDV

En el menú Herramientas, seleccione Imprimir vídeo en cinta HDV   para imprimir el proyecto en una cámara HDV o pletina.

Impresión en cinta desde la escala de tiempo

Utilice este procedimiento cuando cree un proyecto HDV en la escala de tiempo y necesite renderizar corriente de transporte MPEG2 e imprimirla en cinta HDV.

1. Cargue el proyecto HDV.
2. Si desea imprimir solo una parte del proyecto, cree una selección de tiempo que incluya la sección de su proyecto.
3. En el menú Herramientas, seleccione Imprimir vídeo en cinta HDV. Aparecerá la página Imprimir en cinta (HDV): dispositivo.
4. Seleccione la cámara HDV o pletina de la lista desplegable Dispositivo.
5. Haga clic en Siguiente. Aparecerá la página Imprimir en cinta (HDV): selección de formato/archivo.
6. Seleccione los ajustes de renderización:
   a. Seleccione el botón de opción Formato de renderización.
   b. En el cuadro Ruta de archivo, introduzca la ruta al archivo que desee renderizar, o haga clic en el botón Examinar para localizar la carpeta que desee utilizar y, a continuación, introduzca un nombre de archivo.

c. En la lista desplegable Plantilla, seleccione la configuración que coincida con su formato de destino. Esta lista solo incluirá los formatos admitidos por el dispositivo seleccionado.

   La información sobre la plantilla de renderización seleccionada se muestra en el cuadro Descripción.

d. Marque la casilla Renderizar solo región de bucle si desea imprimir únicamente la parte del proyecto que ha seleccionado en el paso 2.

   La casilla de verificación está disponible únicamente si se ha creado una selección de tiempo en la escala de tiempo.

e. Marque la casilla Eliminar archivo tras la impresión si desea eliminar el archivo renderizado cuando haya finalizado la operación de imprimir en cinta.

f. Marque la casilla de verificación Usar configuración de rotación de salida del proyecto si está renderizando un proyecto rotado y desea usar la opción Inicio de salida en el cuadro de diálogo Propiedades del proyecto para el archivo renderizado.

   Si esta casilla no está marcada, el medio se gira en función de la configuración de propiedades de medios, pero el proyecto en sí no se gira; puede usar esta configuración para probar el proyecto en una visualización sin girar.

   Para obtener más información, consulte "Creación de proyectos rotados" en la página 72.

g. Haga clic en Siguiente. Aparecerá la página Imprimir en cinta (HDV): control de dispositivo.

7. Utilice el cuadro de diálogo Control de dispositivo para indicar si Vegas Pro tendrá control sobre la grabadora HDV y cómo desea imprimir en cinta:

   - Seleccione Manual si el dispositivo HDV no es compatible con OHCI o si la aplicación no puede conseguir el control del dispositivo de la grabadora HDV. Antes de grabar, tendrá que dar entrada a la cinta y presionar el botón de grabación de la grabadora HDV.

   - Seleccione Grabación Crash si utiliza un dispositivo IEEE-1394 HDV compatible con OHCI y si la aplicación puede conseguir el control del dispositivo de la grabadora HDV.

     Tendrá que dar entrada a la cinta en la ubicación donde desee empezar a imprimir. La ubicación de código de tiempo del dispositivo se muestra en el cuadro Código de tiempo del dispositivo.

     Cuando haga clic en Finalizar, la grabación se iniciará automáticamente y se detendrá cuando llegue al final de la selección o del proyecto.

8. Haga clic en Finalizar. El proyecto se renderizará en el archivo especificado en el paso 6.

   - Si utiliza el modo Manual, aparecerá un cuadro diálogo una vez finalizada la renderización. Puede especificar un tiempo de retardo en el cuadro Cuenta atrás para reproducción con retardo y marcar la casilla Reproducir sonido en cada segundo de la cuenta atrás si desea realizar la cuenta atrás antes de enviar vídeo al dispositivo.

- Si utiliza el modo Grabación Crash, la grabadora HDV se iniciará y comenzará a grabar una vez finalizada la renderización.

Impresión de archivos renderizados

Utilice este procedimiento cuando haya renderizado corriente de transporte MPEG 2 que desee imprimir en cinta HDV.

 Si imprime un archivo renderizado en una cinta HDV, el archivo deberá cumplir exactamente los requisitos del dispositivo HDV de destino así como los del tipo de archivo; de lo contrario, la operación de impresión en cinta no será correcta. Para imprimir correctamente en cinta HDV, es necesario que la renderización se realice utilizando las plantillas de renderizar HDV MPEG-2 suministradas, sin modificarlas de ninguna manera.

1. Cargue el proyecto HDV.
2. Si desea imprimir solo una parte del proyecto, cree una selección de tiempo que incluya la sección de su proyecto.
3. En el menú Herramientas, seleccione Imprimir vídeo en cinta HDV. Aparecerá la página Imprimir en cinta (HDV): dispositivo.
4. Seleccione la cámara HDV o pletina de la lista desplegable Dispositivo.
5. Haga clic en Siguiente. Aparecerá la página Imprimir en cinta (HDV): selección de formato/archivo.
6. Seleccione el archivo que desee imprimir:
    a. Seleccione el botón de opción Usar un archivo existente.
    b. En el cuadro Ruta de archivo, especifique la ruta del archivo que desee imprimir, o haga clic en el botón Examinar para seleccionar el archivo que desee imprimir.
7. Haga clic en Siguiente. Aparecerá la página Imprimir en cinta (HDV): control de dispositivo.
8. Utilice el cuadro de diálogo Control de dispositivo para indicar si Vegas Pro tendrá control sobre la grabadora HDV y cómo desea imprimir en cinta:
    - Seleccione Manual si el dispositivo HDV no es compatible con OHCI o si la aplicación no puede conseguir el control del dispositivo de la grabadora HDV. Antes de grabar, tendrá que dar entrada a la cinta y presionar el botón de grabación de la grabadora HDV.

- Seleccione Grabación Crash si utiliza un dispositivo IEEE-1394 HDV compatible con OHCI y si la aplicación puede conseguir el control del dispositivo de la grabadora HDV.

  Tendrá que dar entrada a la cinta en la ubicación donde desee empezar a imprimir. La ubicación de código de tiempo del dispositivo se muestra en el cuadro Código de tiempo del dispositivo.

  Cuando haga clic en Finalizar, la grabación se iniciará automáticamente y se detendrá cuando llegue al final de la selección o del proyecto.

9. Haga clic en Finalizar.

   - Si utiliza el modo Manual (Manual), aparecerá un cuadro diálogo antes de que empiece la impresión. Puede especificar un tiempo de retardo en el cuadro Cuenta atrás para reproducción con retardo y marcar la casilla Reproducir sonido en cada segundo de la cuenta atrás si desea realizar la cuenta atrás antes de enviar vídeo al dispositivo.
   - Si utiliza el modo Grabación Crash, la grabadora HDV se iniciará y comenzará a grabar después de hacer clic en el botón Finalizar.

Capítulo 30

Renderización de proyectos (Renderizar como)

Al terminar de editar el proyecto de Vegas® Pro (o cuando desee verlo con el formato final), puede utilizar el cuadro de diálogo Renderizar como para convertir su proyecto a otro formato y crear un único archivo en su disco duro.

En el Menú Archivo, seleccione Renderizar como para acceder al cuadro de diálogo Renderizar como.



Al renderizar un proyecto, el archivo de proyecto no se ve afectado (sobrescrito, eliminado ni alterado) durante el proceso de renderización. Puede volver al proyecto original para efectuar ediciones o ajustes y volver a renderizarlo.

Si ha renderizado previamente el proyecto, puede utilizar las secciones que se han renderizado previamente para la renderización final cuando coincidan los formatos de destino. Para obtener más información, consulte "Renderizar vídeo previamente de forma selectiva" en la página 571.



Cuando se dirigen buses a salidas de hardware, las salidas de dichos buses no se incluirán en la mezcla cuando se renderice el proyecto. Para obtener más información, consulte "Direccionamiento de buses" en la página 403.

Renderización del proyecto

1. En el Menú Archivo, seleccione Renderizar como para acceder al cuadro de diálogo Renderizar como.
2. Utilice los controles de archivo de salida para escoger dónde desea guardar su archivo:
   a. El cuadro Carpeta muestra la ruta de la carpeta donde se guardará el archivo. Haga clic en la flecha abajo ▾ para escoger una carpeta utilizada recientemente, o haga clic en el botón Examinar para indicar una carpeta nueva.
   b. Escriba un nombre en el cuadro Nombre o haga clic en el botón Examinar y seleccione un archivo en la ventana examinar para reemplazar el archivo existente.
3. Use los controles de formato de salida para seleccionar el tipo de archivo que desee crear.

   El cuadro Formato de salida muestra los tipos de archivo y los formatos que puede usar para renderizar el archivo. Puede hacer doble clic en los encabezados (o hacer clic en los botones de flechas) para expandir o contraer las listas de plantillas disponibles. Haga clic en una plantilla y selecciónela para usar ese formato para renderizar, o seleccione una plantilla y haga clic en el botón Personalizar plantilla para modificar la configuración de la plantilla. Para obtener más información, consulte "Plantillas de renderización personalizadas" en la página 635.

Sugerencias:

- Puede escribir en el cuadro Buscar plantillas de renderizado para encontrar plantillas. Por ejemplo, si quiere renderizar un vídeo para el sistema PSP™ (PlayStation® Portable), puede escribir “PSP” en el cuadro para mostrar solo las plantillas que contienen el término “PSP” en su nombre o descripción.
- Si hay plantillas que utilice con frecuencia, puede crear favoritas. Haga clic en la estrella gris ☆ al lado del nombre de una plantilla para marcarla como favorita. A continuación, puede seleccionar la casilla de verificación Mostrar solo favoritos para mostrar únicamente los favoritos ★ en el cuadro de diálogo Renderizar como.
- Las plantillas que coincidan con la configuración del proyecto (tamaño de fotograma, relación de aspecto de píxel y velocidad de fotogramas) aparecerán con un = símbolo igual (=) en la lista de plantillas. Si desea mostrar solo las plantillas que coincidan con la configuración del proyecto, seleccione la casilla de verificación Coincidir con la configuración del proyecto.
- Para obtener aún más control sobre la lista de plantillas, haga clic en Más opciones de filtro. Puede mostrar plantillas de audio/vídeo o coincidir con el contador de canal de audio, velocidad de muestras, velocidad de fotogramas, tamaño de fotogramas, relación de aspecto u orden de campos.
- Si desea crear una corriente de audio Surround 5.1 para el DVD, renderice el audio mediante el plugin Dolby Digital AC-3 Studio con la plantilla DVD Surround 5.1 o DVD Surround 5.1, CAG activado.



Tendrá que seleccionar una plantilla de renderización que inserte campos pulldown para crear un archivo DV estándar si las propiedades del proyecto se han configurado como 24p o si se marca la casilla de verificación Permitir eliminación de fotogramas recreados al abrir DV de 24p en la ficha General del cuadro de diálogo Preferencias. Use la plantilla NTSC DV 24p (insertando pulldown de 2-3-3-2) si desea devolver el archivo a la escala de tiempo como material de origen.

Si ha desmarcado la casilla de verificación Permitir eliminación de fotogramas recreados al abrir DV de 24p antes de añadir los medios y si las propiedades del proyecto no están definidas en 24p, se leerá el vídeo de 24p como vídeo entrelazado de 29,97 fps (60i), por lo que podrá elegir qué plantilla NTSC DV o PAL DV se ajusta a sus requisitos de proyecto.

4. Si la renderización es al formato .wav, .w64, .avi o .mxf, puede marcar la casilla de verificación Habilitar asignación multicanal para renderizar un archivo con varios canales de audio.

   Para obtener más información, consulte "Renderización de archivos de audio de canal múltiple" en la página 624.

5. Marque o quite la marca de las casillas de verificación de la sección Opción de renderización según convenga:

   a. Marque la casilla Renderizar solo región de bucle si desea guardar únicamente la parte del proyecto incluida en la región de bucle. Para funcionar, no es necesario que la opción Reproducir en bucle esté seleccionada.

      La casilla de verificación está disponible únicamente si se ha creado una selección de tiempo en la escala de tiempo.

   b. Seleccione la casilla de verificación Extender vídeo para llenar fotograma de salida (sin bandas negras horizontales) cuando renderice a un formato de salida con una relación de aspecto ligeramente diferente a la de la configuración de su proyecto. De este modo evitará la aparición de barras negras en la parte superior e inferior o en los lados de la salida.

   c. Marque la casilla de verificación Usar configuración de rotación de salida del proyecto si está renderizando un proyecto rotado y desea usar la opción Inicio de salida en el cuadro de diálogo Propiedades del proyecto para el archivo renderizado.

      Si esta casilla no está marcada, el medio se gira en función de la configuración de propiedades de medios, pero el proyecto en sí no se gira; puede usar esta configuración para probar el proyecto en una visualización sin girar.

      Para obtener más información, consulte "Creación de proyectos rotados" en la página 72.

6. Utilice los controles de opciones de metadatos para decidir si la información acerca de su proyecto se graba con el archivo de medios renderizado:

   a. Si el tipo de archivo seleccionado lo admite, puede marcar la casilla de verificación Guardar marcadores del proyecto con archivo de medios para incluir marcadores, regiones y marcadores de comando en el archivo de medios renderizado.

      Para obtener más información, consulte "Inserción de marcadores" en la página 261, "Inserción de regiones" en la página 263,e "Inserción de marcadores de comando" en la página 267.

   b. Seleccione la casilla de verificación Guardar proyecto como referencia de ruta de acceso en medio renderizado si desea guardar la ruta de acceso al proyecto de Vegas Pro en el archivo renderizado. Guardar la ruta del proyecto le permitirá volver fácilmente al proyecto de origen si utiliza el archivo renderizado en otro proyecto.

       Notas:

      - La información de proyecto del archivo renderizado constituye una referencia solo a un archivo de proyecto. Si modifica el archivo de proyecto una vez renderizado, los datos del proyecto dejarán de coincidir con los del archivo renderizado. Para editar un proyecto utilizando una referencia de ruta, el archivo de proyecto y todos los medios deben estar disponibles en el equipo.
      - La casilla no estará disponible si no ha guardado el proyecto o si está renderizando mediante un plugin de formato de archivo de otro fabricante.
      - Para obtener más información, consulte "Referencias a proyectos en archivos renderizados" en la página 79.

c. Seleccione la casilla de verificación Guardar registro de volumen junto con archivo de medios si desea que Vegas Pro analice el volumen de su archivo y cree un archivo de registro que resuma sus valores de volumen.

   El registro de volumen se crea con la misma carpeta y nombre base que su archivo de sonido con el nombre seguido de _loud.txt.

   El registro grabará el nombre de archivo, el formato, el modo de medición de volumen y los valores de volumen en todo el archivo.

    El registro de volumen se realiza después de la cadena de plugins, pero antes de aplicar cualquier códec al archivo renderizado. Debido a que la compresión de audio puede afectar a los niveles de audio, seleccione Herramientas > Generar registro de volumen para analizar un archivo renderizado después de guardarlo en un formato comprimido.

   Cuando la lista desplegable Modo de bus del master en la ficha Audio del cuadro de diálogo Propiedades de proyecto se establece en Surround 5.1, se aplica el procesamiento surround al medir el volumen (se aplica una ganancia de ~ 1,5 dB en los canales surround izquierdo y derecho). Cuando la lista desplegable Modo de bus del master se establece en Estéreo, todos los canales contribuyen por igual a la medición de volumen. Para obtener más información acerca de los valores de volumen, consulte "Medidores de volumen" en la página 573.

7. Haga clic en el botón Renderizar. Se mostrará un cuadro de diálogo en el que podrá ver el progreso de la renderización.

    Se mostrará el progreso de la renderización en la barra de tareas de Windows. Si el tiempo de renderización es superior a un minuto, se reproducirá un sonido cuando haya finalizado la renderización.

   Para cambiar el sonido, vaya del Panel de control en Windows y haga clic en Sonido Haga clic en la pestaña Sonidos y expanda la entrada Vegas Pro 13.0. Al seleccionar el evento Renderización finalizada puede obtener una vista previa del sonido actual, asignar un nuevo sonido o apagar el sonido de Renderización finalizada.

8. Cuando haya finalizado la renderización, haga clic en el botón Abrir para reproducir el archivo con su reproductor asociado o haga clic en Abrir carpeta para abrir la carpeta donde guardó el archivo.

Renderización inteligente

Al renderizar el vídeo con cualquiera de los formatos siguientes, los fotogramas de vídeo no editados se pasan sin recompresión (renderización inteligente):

- AVI DV
- MXF DV
- IMX MXF (IMX 24p MXF no es compatible con la renderización sin recompresión)
- XAVC Intra MXF

- MXF HD
- MPEG-2 (para archivos como los de las cámaras de HDV y DVD)
- Panasonic P2

  Para obtener más información, consulte "Trabajo con vídeo P2" en la página 88.
- XDCAM EX es compatible con la renderización inteligente en los siguientes formatos:
  - SP 18,3 Mbps CBR 1280x720p hacia/desde XDCAM EX y HDV HD-1
  - SP 25 Mbps CBR 1440x1080i hacia/desde XDCAM EX, XDCAM HD y HDV HD-2
  - HQ 35 Mbps VBR 1440x1080 hacia/desde XDCAM EX y XDCAM HD
  - HQ 35 Mbps VBR 1.280x720p hacia/desde XDCAM EX
  - HQ 35 Mbps VBR 1920x1080 hacia/desde XDCAM EX

    Para obtener más información, consulte "Flujo de trabajo de XDCAM EX" en la página 481.

 Para realizar la renderización inteligente, el ancho, el alto, la velocidad del fotograma, el orden de los campos, el perfil, el nivel y la velocidad de bits de los medios de origen, las opciones de proyectos y la plantilla de renderización deberán coincidir. Se renderizarán los fotogramas que tengan efectos, elementos de composición o transiciones.

Puede desmarcar la casilla de verificación Habilitar renderización de GOP largo sin recompresión en la ficha General del cuadro de diálogo Preferencias para desactivar la función.

Renderización de archivos de audio de canal múltiple

Si desea renderizar un archivo de audio con varios canales de audio, podrá renderizar en uno de los siguientes formatos:

- WAV/WAV64 (para obtener información sobre la renderización de archivos WAV/WAV64 de canal 5.1, consulte "Renderizado de proyectos Surround 5.1" en la página 529.)
- AVI
- Material Exchange Format (MXF)

   Los archivos MXF requieren una corriente de vídeo.

Formato de renderización	Número de canales
MXF DV	Contiene siempre 4 canales de audio. Utilice la lista desplegable Canales situada en la ficha Audio del cuadro de diálogo Plantilla personalizada para seleccionar el número de canales que contendrán audio. Por ejemplo, si selecciona 2 en la lista desplegable Canales, el archivo renderizado contendrá 4 canales de audio: 2 canales contendrán audio y los otros 2 canales contendrán silencio. Para obtener más información, consulte "Plantillas de renderización personalizadas" en la página 635.
MXF IMX	Contiene siempre 8 canales de audio. Utilice la lista desplegable Canales situada en la ficha Audio del cuadro de diálogo Plantilla personalizada para seleccionar el número de canales que contendrán audio. Por ejemplo, si selecciona 2 en la lista desplegable Canales, el archivo renderizado contendrá 8 canales de audio: 2 canales contendrán audio y los otros 6 canales contendrán silencio.
MXF HD	Puede contener 2 o 4 canales de audio. Utilice la lista desplegable Canales situada en la ficha Audio del cuadro de diálogo Plantilla personalizada para seleccionar el número de canales que se renderizarán. Por ejemplo, si selecciona 2 en la lista desplegable Canales, el archivo renderizado solo contendrá 2 canales de audio.

 WMV/WMA, AC-3 y ATRAC son compatibles con formatos de surround de canal múltiple. No se admite la asignación de canales.

1. Cree su proyecto.
2. En la ventana de la mesa de mezclas, añada un bus a cada canal (o pareja de canales) que desee incluir en el archivo renderizado.

   Por ejemplo, si deseaba crear un archivo .wav de seis canales, podría configurar el proyecto con tres o seis buses. Si utiliza tres buses, los canales izquierdo y derecho de cada bus se guardarán en un canal independiente. Si utiliza seis buses, podrá guardar la remezcla mono de cada bus como un canal independiente.

   Para obtener más información, consulte "Adición de buses de audio" en la página 400.

    Si está trabajando con un proyecto surround 5.1, podrá asignar los seis canales desde el bus de Master surround a seis canales de salida.

3. Asigne pistas a buses para asignar el audio de su proyecto al canal deseado. Para obtener más información, consulte "Asignación de pistas a buses" en la página 401.

4. En el Menú Archivo, seleccione Renderizar como para acceder al cuadro de diálogo Renderizar como.

5. Utilice los controles de archivo de salida del diálogo Renderizar como para elegir la ubicación en la que quiera usar para guardar el archivo.

6. Marque la casilla de verificación Habilitar renderización de canal múltiple.

7. Haga clic en el botón Canales si desea asignar los buses del proyecto a canales en el archivo renderizado. Si no especifica una asignación de canales, Vegas Pro no renderizará un archivo de canal múltiple.

   a. En el cuadro de diálogo Asignación de canales, seleccione la casilla de verificación para cada bus que desee incluir en el archivo renderizado. Cada bus estéreo se guarda en dos canales en el archivo renderizado. Si desea guardar un bus en un único canal, marque la casilla de verificación (remezcla mono) para ese bus.

   b. Si desea cambiar el orden de los buses en la asignación de canales, seleccione el bus y haga clic en el botón Mover arriba o Mover abajo.

   c. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Asignación de canales y volver al cuadro de diálogo Renderizar como.

    La asignación de canales también está disponible cuando se imprime en una cinta desde la escala de tiempo, se renderiza en una nueva pista y se exporta vídeo a un disco XDCAM.

8. Use los controles de formato de salida para seleccionar el tipo de archivo que desee crear.

   El cuadro Formato de salida muestra los tipos de archivo y los formatos que puede usar para renderizar el archivo. Puede hacer doble clic en los encabezados (o hacer clic en los botones de flechas) para expandir o contraer las listas de plantillas disponibles. Haga clic en una plantilla y selecciónela para usar ese formato para renderizar, o seleccione una plantilla y haga clic en el botón Personalizar plantilla para modificar la configuración de la plantilla.

   Si selecciona Plantilla predeterminada cuando renderiza a .wav, .w64, o .avi, el número de canales coincidirá con el número de canales especificado en el cuadro de diálogo Asignación de canales.

    Si selecciona una plantilla de renderización que especifica más canales que los que ha configurado en el cuadro de diálogo Asignación de canales, los canales adicionales se renderizarán como silencio.

   Si selecciona una plantilla que especifica menos canales que los que ha configurado en el cuadro de diálogo Asignación de canales, se utilizará la opción de la plantilla. Se omitirán los canales adicionales asignados.

9. Marque o quite la marca de las casillas de verificación de la sección Opción de renderización según convenga:

   a. Marque la casilla Renderizar solo región de bucle si desea guardar únicamente la parte del proyecto incluida en la región de bucle. Para funcionar, no es necesario que la opción Reproducir en bucle esté seleccionada.

   b. Marque la casilla Extender vídeo para llenar fotograma de salida (sin bandas negras horizontales) cuando renderice a un formato de salida con una relación de aspecto ligeramente diferente a la de la configuración de su proyecto. De este modo evitará la aparición de barras negras en la parte superior e inferior o en los lados de la salida.

   c. Marque la casilla de verificación Usar configuración de rotación de salida del proyecto si está renderizando un proyecto rotado y desea usar la opción Inicio de salida en el cuadro de diálogo Propiedades del proyecto para el archivo renderizado.

      Si esta casilla no está marcada, el medio se gira en función de la configuración de propiedades de medios, pero el proyecto en sí no se gira; puede usar esta configuración para probar el proyecto en una visualización sin girar.

      Para obtener más información, consulte "Creación de proyectos rotados" en la página 72.

10. Utilice los controles de opciones de metadatos para decidir si la información acerca de su proyecto se graba con el archivo de medios renderizado:

    a. Si el tipo de archivo seleccionado lo admite, puede marcar la casilla de verificación Guardar marcadores del proyecto con archivo de medios para incluir marcadores, regiones y marcadores de comando en el archivo de medios renderizado.

       Para obtener más información, consulte "Inserción de marcadores" en la página 261, "Inserción de regiones" en la página 263, e "Inserción de marcadores de comando" en la página 267.

    b. Active la casilla Guardar proyecto como referencia de ruta de acceso en medio renderizado si desea guardar la ruta de acceso al proyecto de Vegas Pro en el archivo renderizado. Guardar la ruta del proyecto le permitirá volver fácilmente al proyecto de origen si utiliza el archivo renderizado en otro proyecto.

        Notas:

       - La información de proyecto del archivo renderizado constituye una referencia solo a un archivo de proyecto. Si modifica el archivo de proyecto una vez renderizado, los datos del proyecto dejarán de coincidir con los del archivo renderizado. Para editar un proyecto utilizando una referencia de ruta, el archivo de proyecto y todos los medios deben estar disponibles en el equipo. Para obtener más información, consulte "Referencias a proyectos en archivos renderizados" en la página 79.

       - La casilla no estará disponible si no ha guardado el proyecto o si está renderizando mediante un plugin de formato de archivo de otro fabricante.

11. Haga clic en el botón Renderizar. Se mostrará un cuadro de diálogo en el que podrá ver el progreso de la renderización.

12. Cuando haya finalizado la renderización, haga clic en el botón Abrir para reproducir el archivo con su reproductor asociado o haga clic en Abrir carpeta para abrir la carpeta donde guardó el archivo.

Renderización de archivos MPEG

Utilice el plugin MainConcept para renderizar archivos MP3. El plugin incluye plantillas que funcionarán bien para casi todas sus necesidades de codificación y permite crear plantillas personalizadas si tiene requisitos de codificación especiales.

 Notas:

- Vegas Pro no crea CD de vídeo, pero puede usar el plugin MPEG si desea renderizar archivos para su aplicación de creación de VCD. Consulte la documentación de la aplicación para determinar los requisitos del archivo antes de renderizar.

- Si decide guardar marcadores en el el archivo MPEG-2 renderizado, DVD Architect los leerá como marcadores de capítulos. Asegúrese de que la casilla de verificación Renderizar fotogramas I en marcadores esté seleccionada antes de renderizar (en el cuadro de diálogo Renderizar como, seleccione MainConcept MPEG-2 en la lista desplegable Plantilla y después haga clic en Personalizado. En el cuadro de diálogo Plantilla personalizada, seleccione la ficha Vídeo y marque la casilla de verificación Renderizar fotogramas I en marcadores).

 El vídeo MPEG requiere anchuras de fotograma que sean divisibles por 16 y alturas que sean divisibles por 2. Unas dimensiones de fotograma que no sean compatibles pueden provocar resultados impredecibles o inestabilidad en el sistema.

Uso de plantillas MPEG predeterminadas

Al buscar plantillas de renderización en el cuadro de diálogo Renderizar como, se muestra una descripción del ajuste de la plantilla seleccionada debajo de la lista de plantillas. Para obtener más información, consulte "Renderización de proyectos (Renderizar como)" en la página 619.

Creación de plantillas MPEG predeterminadas

En el cuadro de diálogo Renderizar como, seleccione MainConcept MPEG-1 o MainConcept MPEG-2 en el cuadro Formato de salida y haga clic en el botón Personalizar plantilla si desea crear sus propias plantillas de codificación MPEG.

Para obtener más información sobre la página activa en el cuadro de diálogo Plantilla personalizada, haga clic en el botón ?.

 Las plantillas personalizadas ofrecen muchas opciones y, en consecuencia, tienen un gran margen de error. Verifique los requisitos del archivo antes de crear una plantilla. Por ejemplo, si está utilizando software de grabación de DVD de otro fabricante, consulte la documentación de la aplicación para determinar los requisitos de archivo de la aplicación.

Visualización de archivos MPEG-2 en un equipo

Los archivos MPEG-2 necesitan un decodificador MPEG-2 para poder verse en el reproductor de Windows Media y en otras aplicaciones. Sony Creative Software Inc. no avala ni proporciona asistencia técnica para decodificadores MPEG-2 de otro fabricante.

Renderización de proyectos para utilizarlos en DVD Architect Pro

Si dispone del software DVD Architect Pro, puede evitar codificaciones o recompresiones innecesarias utilizando Vegas Pro para renderizar los archivos de medios en los formatos adecuados antes de añadirlos al proyecto de DVD Architect.

 Los codificadores Sony Creative Software Inc. AC-3 y MainConcept MPEG-2 proporcionan plantillas para crear archivos que no precisen recompresión alguna (a menos que el tamaño del archivo sea demasiado grande para grabarse en un DVD).

Audio AC-3 (.ac3)

Velocidad de muestra	Velocidad de bit	Canales
48.000 Hz	192 Kbps (se admite de 64 Kbps a 640 Kbps)	Estéreo
48.000 Hz	448 Kbps (se admite de 64 Kbps a 640 Kbps)	Surround 5.1

Audio PCM (.wav o .w64)

Velocidad de muestra	Profundidad de bit	Canales	Compresión
48.000 Hz	16, 20 o 24 bits	Estéreo	Sin comprimir
96.000 Hz	16, 20 o 24 bits	Estéreo	Sin comprimir

Vídeo MPEG NTSC (.m2p, .mp2, .mpg, mpeg, .mpv)

Si usa el codificador MainConcept MPEG-2 del software Vegas Pro, utilice la plantilla Corriente de vídeo NTSC de DVD Architect o Corriente de vídeo NTSC de 24p de DVD Architect para renderizar la corriente de vídeo. La corriente de audio se deberá renderizar por separado de acuerdo con los parámetros enumerados en los encabezados expuestos en los encabezados de audio AC-3 o PCM de esta sección.

Si renderiza con otra aplicación, obtendrá corrientes de vídeo NTSC MPEG-2 compatibles por medio de la siguiente configuración.

Tamaño de fotograma	Velocidad de fotogramas (fps)	Relación de aspecto	Grupo de imágenes máximo	Máx. velocidad de bit
720x480	29,97 o 23,976 + pulldown 2-3	4:3	36	9.8 Mbps
704x480	29,97 o 23,976 + pulldown 2-3	4:3	36	9.8 Mbps
352x240	29,97 o 23,976 + pulldown 2-3	4:3	36	9.8 Mbps
352x480	29,97 o 23,976 + pulldown 2-3	4:3	36	9.8 Mbps
720x480	29,97 o 23,976 + pulldown 2-3	16:9	36	9.8 Mbps

Tamaño de fotograma	Velocidad de fotogramas (fps)	Relación de aspecto	Grupo de imágenes máximo	Máx. velocidad de bit
720x480	29,97 o 23,976 + pulldown 2-3	16:9	36	9.8 Mbps



El codificador MainConcept MPEG-2 de Vegas Pro renderiza con la marca de bajo retardo desactivada. Si va a renderizar con otro codificador, asegúrese de que esta marca está desactivada.

Vídeo MPEG PAL (.m2p, .mp2, .mpg, mpeg, .mpv)

Si usa el codificador MainConcept MPEG-2 del software Vegas Pro, utilice la plantilla Corriente de vídeo PAL de DVD Architect o Corriente de vídeo de pantalla panorámica PAL de DVD Architect para renderizar la corriente de vídeo. La corriente de audio se deberá renderizar por separado de acuerdo con los parámetros enumerados en los encabezados expuestos en los encabezados de audio AC-3 o PCM de esta sección.

Si renderiza con otra aplicación, obtendrá corrientes de vídeo PAL MPEG-2 compatibles por medio de la siguiente configuración.

Tamaño de fotograma	Velocidad de fotogramas	Relación de aspecto	Grupo de imágenes máximo	Máx. velocidad de bit
704x576	25 fps	4:3	30	9.8 Mbps
352x576	25 fps	4:3	30	9.8 Mbps
352x288	25 fps	4:3	30	9.8 Mbps
704x480	25 fps	16:9	30	9.8 Mbps



El codificador MainConcept MPEG-2 de Vegas Pro renderiza con la marca de bajo retardo desactivada. Si va a renderizar con otro codificador, asegúrese de que esta marca está desactivada.

Configuración de archivo de medios en proyectos de Blu-ray Disc

Se pueden grabar proyectos de Blu-ray Disc en discos de grabación BD mediante el formato BDMV:

- Un disco de grabación BD de una sola capa de 25 GB puede almacenar alrededor de 3 horas y 42 minutos de vídeo AVC (15 Mbps) o 2 horas y 15 minutos de vídeo MPEG-2 (25 Mbps).
- Un disco de grabación BD de doble capa de 50 GB puede almacenar alrededor de 7 horas y 25 minutos de vídeo AVC (15 Mbps) o 4 horas y 31 minutos de vídeo MPEG-2 (25 Mbps).

Cuando utilice la opción Herramientas > Grabar disco > Blu-ray Disc en un proyecto 3D estereoscópico, Vegas Pro creará un Blu-ray 3D™ Disc.

Si su proyecto va destinado a la replicación profesional de Blu-ray 3D™ Disc, Vegas Pro puede preparar el contenido en formato Full HD por ojo renderizando dos archivos distintos (con los modos Solo iz&quierdo y Sólo derecho), que se pueden leer con un codificador MVC como el Codificador 3D de dos canales y generado con una herramienta como Blu-print.

Para obtener más información acerca del trabajo con proyectos 3D estereoscópicos, consulte "Edición 3D estereoscópica" en la página 243.

Audio AC-3 (.ac3)

Velocidad de muestra	Velocidad de bit	Canales
48.000 Hz	192 Kbps (se admite de 64 Kbps a 640 Kbps)	Estéreo
48.000 Hz	192 Kbps (se admite de 64 Kbps a 640 Kbps)	Surround 5.1

Audio PCM (.wav o .w64)

Velocidad de muestra	Profundidad de bit	Canales	Compresión
48.000 Hz	16 o 24 bits	Estéreo	Sin comprimir
96.000 Hz	16 o 24 bits	Estéreo	Sin comprimir

Vídeo AVC

Si usa el software Vegas Pro, puede utilizar las plantillas de renderización AVCHD para renderizar un archivo de vídeo compatible que incluya audio AC-3 surround 5.1.

Nombre de plantilla	Tamaño de fotograma	Velocidad de fotogramas	Relación de aspecto	Velocidad de bits máxima
AVCHD NTSC Surround 5.1	1440x1080	29.970 fps	16:9	40 Mbps
AVCHD PAL Surround 5.1	1440x1080	25 fps	16:9	40 Mbps

Si renderiza con otra aplicación, obtendrá medios AVC compatibles por medio de la siguiente configuración.

Tamaño de fotograma	Velocidad de fotogramas (fps)	Relación de aspecto	Velocidad de bits máxima
720x480	29 970 entrelazado	4:3	40 Mbps
720x480	29 970 entrelazado	16:9	40 Mbps
720x576	25 entrelazado	4:3	40 Mbps
720x576	25 entrelazado	16:9	40 Mbps
1280x720	59.940	16:9	40 Mbps
1280x720	50	16:9	40 Mbps
1280x720	24.000	16:9	40 Mbps
1280x720	23.976	16:9	40 Mbps
1440x1080	29 970 entrelazado	16:9	40 Mbps
1440x1080	25 entrelazado	16:9	40 Mbps
1440x1080	24.000	16:9	40 Mbps
1440x1080	23.976	16:9	40 Mbps
1920x1080	29 970 entrelazado	16:9	40 Mbps
1920x1080	25 entrelazado	16:9	40 Mbps
1920x1080	24.000	16:9	40 Mbps
1920x1080	23.976	16:9	40 Mbps

Vídeo MPEG-2

Si usa el software Vegas Pro, puede utilizar las plantillas de renderización de Blu-ray para renderizar la corriente de vídeo. La corriente de audio se deberá renderizar por separado de acuerdo con los parámetros enumerados en los encabezados expuestos en los encabezados de audio AC-3 o PCM de este tema de la ayuda.

Nombre de plantilla	Tamaño de fotograma	Velocidad de fotogramas (fps)	Relación de aspecto	Grupo de imágenes máximo	Velocidad de bits máxima
Blu-ray 1920x1080-24p, corriente de vídeo de 25 Mbps	1920x1080	23.976	16:9	24	40 Mbps
Blu-ray 1920x1080-50i, corriente de vídeo de 25 Mbps	1920x1080	25	16:9	25	40 Mbps
Blu-ray 1920x1080-60i, corriente de vídeo de 25 Mbps	1920x1080	29.970	16:9	30	40 Mbps

Nombre de plantilla	Tamaño de fotograma	Velocidad de fotogramas (fps)	Relación de aspecto	Grupo de imágenes máximo	Velocidad de bits máxima
Blu-ray 1440x1080-24p, corriente de vídeo de 25 Mbps	1440x1080	23.976	16:9	24	40 Mbps
Blu-ray 1440x1080-50i, corriente de vídeo de 25 Mbps	1440x1080	25	16:9	25	40 Mbps
Blu-ray 1440x1080-60i, corriente de vídeo de 25 Mbps	1440x1080	29.970	16:9	30	40 Mbps
Blu-ray 1440x1080-24p, corriente de vídeo de 8 Mbps	1440x1080	23.976	16:9	24	40 Mbps
Flujo de vídeo de 8 Mbps, Blu-ray 1440x1080-50i	1440x1080	25	16:9	25	40 Mbps
Flujo de vídeo de 8 Mbps, Blu-ray 1440x1080-60i	1440x1080	29.970	16:9	30	40 Mbps

Si renderiza con otra aplicación, obtendrá corrientes de vídeo MPEG-2 compatibles por medio de la siguiente configuración.

Tamaño de fotograma	Velocidad de fotogramas (fps)	Relación de aspecto	Grupo de imágenes máximo	Velocidad de bits máxima
720x480	29 970 entrelazado	4:3	30	40 Mbps
720x480	29 970 entrelazado	16:9	30	40 Mbps
720x576	25 entrelazado	4:3	25	40 Mbps
720x576	25 entrelazado	16:9	25	40 Mbps
1280x720	59.940	16:9	60	40 Mbps
1280x720	50	16:9	50	40 Mbps
1280x720	24.000	16:9	24	40 Mbps
1280x720	23.976	16:9	24	40 Mbps
1440x1080	29 970 entrelazado	16:9	30	40 Mbps
1440x1080	25 entrelazado	16:9	25	40 Mbps
1440x1080	24.000	16:9	24	40 Mbps
1440x1080	23.976	16:9	24	40 Mbps

Tamaño de fotograma	Velocidad de fotogramas (fps)	Relación de aspecto	Grupo de imágenes máximo	Velocidad de bits máxima
1920x1080	29 970 entrelazado	16:9	30	40 Mbps
1920x1080	25 entrelazado	16:9	25	40 Mbps
1920x1080	24.000	16:9	24	40 Mbps
1920x1080	23.976	16:9	24	40 Mbps

Plantillas de renderización personalizadas

Si el tipo de archivo seleccionado lo admite, el cuadro de diálogo Renderizar como permitirá la creación de plantillas personalizadas para guardar archivos.

 Notas:

- Las plantillas de Vegas Pro para renderizar audio multicanal en formato .wav/.wav64, .avi y .mxf pueden ser visibles en otras aplicaciones de Sony Creative Software Inc. que no admitan el audio multicanal. El uso de estas plantillas en otras aplicaciones no producirá el resultado deseado y debería evitarse.
- Si modifica una plantilla en el cuadro de diálogo Plantilla personalizada sin guardarla con un nombre nuevo, los ajustes se guardarán en el disco como "Sin título".

Creación o edición de plantillas

1. En el Menú Archivo, seleccione Renderizar como.
2. Seleccione la plantilla en el cuadro Formato de salida y haga clic en una el botón Personalizar plantilla para abrir el cuadro de diálogo Personalizar plantilla.
3. Seleccione una plantilla de la lista desplegable Plantilla o escriba un nuevo nombre en el cuadro de edición.
4. Los valores predeterminados incorporados no se pueden editar.
5. Al determinar velocidades de bit, 1K=1.024.
6. Use el cuadro de diálogo Plantilla personalizada para configurar las propiedades de plantilla.

   Para obtener información sobre los controles específicos en cada cuadro de diálogo Plantilla personalizada de cada tipo de archivo, haga clic en el botón ?.
7. Haga clic en el botón Guardar plantilla .
8. Haga clic en Aceptar para regresar al cuadro de diálogo Guardar como o Renderizar como.

Eliminación de plantillas

1. En el Menú Archivo, seleccione Renderizar como.

2. Seleccione la plantilla en el cuadro Formato de salida y haga clic en una el botón Personalizar plantilla para abrir el cuadro de diálogo Personalizar plantilla.
3. Seleccione una plantilla de la lista desplegable Plantilla.
4. Haga clic en el botón Eliminar plantilla ✕.

   Los valores predeterminados incorporados no se pueden eliminar.

5. Haga clic en Aceptar para regresar al cuadro de diálogo Guardar como o Renderizar como.

Copia de plantillas de renderización de un equipo a otro o de una cuenta de usuario a otra

Puede hacer que sus plantillas de renderización personalizadas estén disponibles desde otro equipo u otra cuenta de usuario copiando los archivos .sft2 en la ubicación apropiada de la nueva cuenta o el nuevo equipo.

Las plantillas de renderización se almacenan en C:\Users\<nombre de usuario>\AppData\Roaming\Sony\Render Templates\<nombre de plugin>.

 La carpeta AppData no es visible si no está marcado el botón de opción Mostrar todos los archivos y carpetas ocultos en la ficha Ver del panel de control Opciones de carpeta de Windows.

 Puede averiguar el nombre de un plugin haciendo clic en el botón Acerca de del cuadro de diálogo Renderizar como.

Para que una plantilla esté disponible en otro equipo u otra cuenta de usuario, copie el archivo .sft2 en la misma ubicación de otra cuenta.

Por ejemplo, para que la plantilla de onda personalizada de JSanchez esté disponible para la cuenta de usuario AJimenez, copie el correspondiente archivo .sft2 de la carpeta:

C:\Users\JSmith\AppData\Roaming\Sony\Render Templates\wave\

Y péguelo en la carpeta:

C:\Users\AJones\AppData\Roaming\Sony\Render Templates\wave\

 Si está copiando plantillas desde una aplicación de Sony Creative Software anterior, las plantillas están almacenadas como archivos .sft en esta carpeta: C:\Documents and Settings\<nombre de usuario>\Application Data\Sony\File Templates\<nombre de plugin>\<GUID de plugin>.

Ficha Proyecto

Algunos formatos de archivo incluyen una ficha Proyecto en el cuadro de diálogo Plantilla personalizada.

Elemento	Descripción
Calidad de renderización de vídeo	Elija una calidad de renderización si quiere anular el ajuste Calidad de renderización de máx. resolución en el cuadro de diálogo Propiedades del proyecto.
Modo 3D estereoscópico	Elija el modo 3D estereoscópico que quiera usar para la plantilla. Para obtener más información, consulte "Renderización de un proyecto 3D estereoscópico" en la página 254.
Intercambiar izquierda/derecha	Seleccione la casilla Intercambiar izquierdo/derecho si necesita cambiar las imágenes de ojo izquierdo y derecho. Para obtener más información, consulte "Renderización de un proyecto 3D estereoscópico" en la página 254.
Crosstalk cancellation	Arrastre el control deslizante Crosstalk cancellation si experimenta el desbordamiento entre imágenes. Para obtener más información, consulte "Renderización de un proyecto 3D estereoscópico" en la página 254.
Espacio de color	Elija un espacio de color para usar para la plantilla de renderización. Para obtener más información, consulte "Especificación del espacio de color en una plantilla de renderización personalizada" en la página 510.

Capítulo 31

Uso de Vegas Pro Connect

Vegas Pro Connect facilita la edición y la colaboración en proyectos de Vegas Pro.

Cuando trabaje con Vegas Pro, podrá utilizar Vegas Pro Connect para controlar de manera remota las funciones de transporte de Vegas, buscar y arrastrar la escala de tiempo y añadir marcadores.

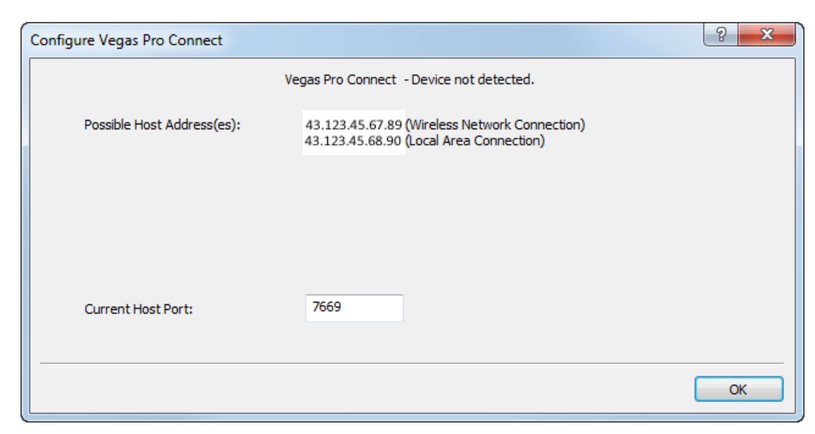
Cuando tenga que desplazarse, puede utilizar Vegas Pro Connect para llevar sus proyectos con usted y revisarlos en su dispositivo móvil.

Configuración de Vegas Pro Connect

Vegas Pro Connect guarda los perfiles de conexión que le permiten usar la aplicación con varios ordenadores que utilizan Vegas Pro.

1. Habilite el host de Vegas Pro Connect en cada ordenador al que desee conectarse.
    a. En Vegas Pro, compruebe que Opciones > Control externo estén habilitados.
    b. En Vegas Pro, seleccione Opciones > Preferencias y seleccione la ficha Control externo & Automatización.
    c. Seleccione Vegas Pro Connect de la lista desplegable Dispositivos disponibles y haga clic en el botón Añadir.
    d. Haga doble clic en la entrada de Vegas Pro Connect en la lista Dispositivos de control activos.
    e. A continuación, en el cuadro de diálogo Configurar Vegas Pro Connect se muestra una lista de posibles direcciones para su ordenador y el puerto que se utilizará para la comunicación con su equipo.

       Grabe las direcciones de host y el número de puerto. Las necesitará cuando configure Vegas Pro Connect.



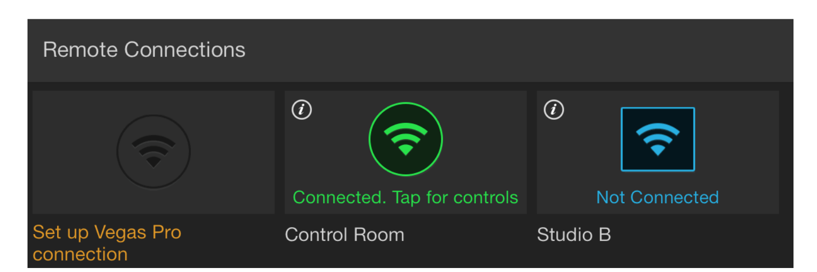
 Su dispositivo móvil y el ordenador que utiliza Vegas Pro deben estar conectados a la misma red.

f. Haga clic en Aceptar para cerrar los cuadros de diálogo Configurar Vegas Pro Connect y Preferencias.

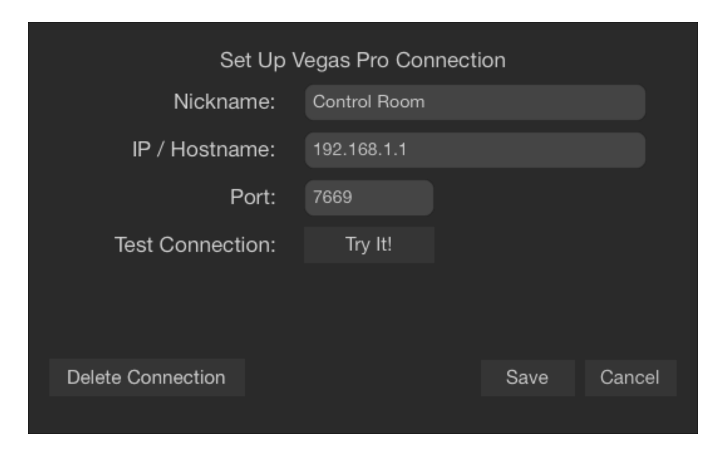
2. Configure una conexión en Vegas Pro Connect:

a. Inicie Vegas Pro Connect en su dispositivo móvil.

b. Pulse Configurar conexión de Vegas Pro para crear una nueva conexión o pulse para editar una conexión existente.



c. Utilice los ajustes de Configurar conexión de Vegas Pro para especificar el nombre de su conexión, así como la dirección y el puerto del ordenador que anotó en el paso 1e.



d. Pulse Probar para probar la conexión.

Si la conexión es correcta, se muestra Correcto.

Si la conexión no es correcta, puede que deba ajustar su red o la configuración de la conexión. Para obtener más información, consulte "Solución de problemas de conexiones de Vegas Pro Connect" en la página 653.

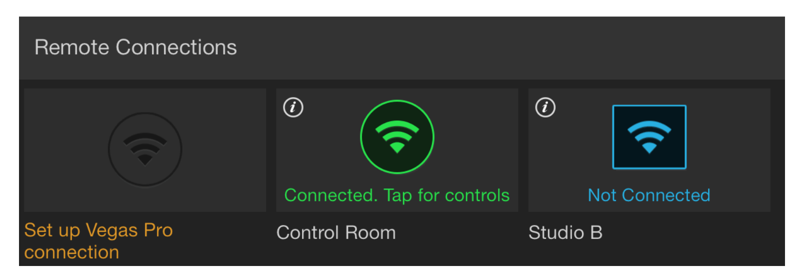
e. Pulse Guardar.

Uso de Vegas Pro Connect para controlar la reproducción

Puede utilizar Vegas Pro Connect para controlar de manera remota las funciones de transporte de Vegas, buscar y arrastrar la escala de tiempo y añadir marcadores. Incluso puede conectar varias instancias de Vegas Pro Connect para sesiones de revisión de colaboración y edición.

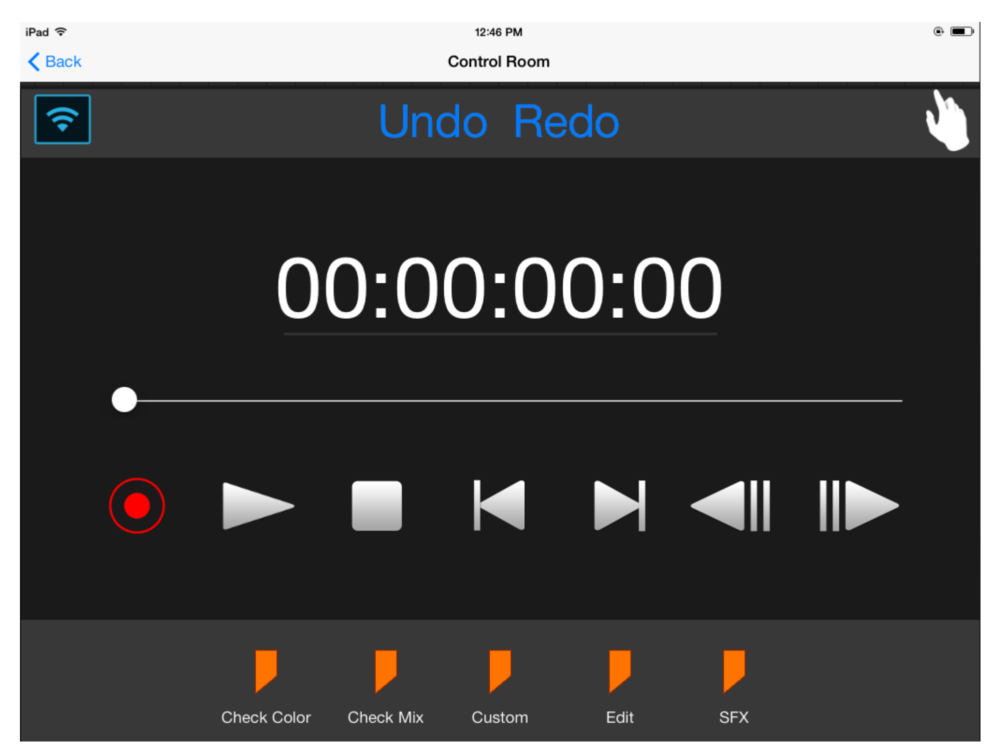
Para obtener más información sobre la transferencia de proyectos a su dispositivo móvil para una visualización remota, consulte "Uso de Vegas Pro Connect para revisar proyectos en su dispositivo móvil" en la página 647.

1. Pulse una conexión guardada para abrirla.



2. Pulse los botones de Vegas Pro Connect para deshacer/rehacer ediciones, controlar la reproducción o añadir marcadores a la escala de tiempo de Vegas Pro.

   Uso de controles de transporte



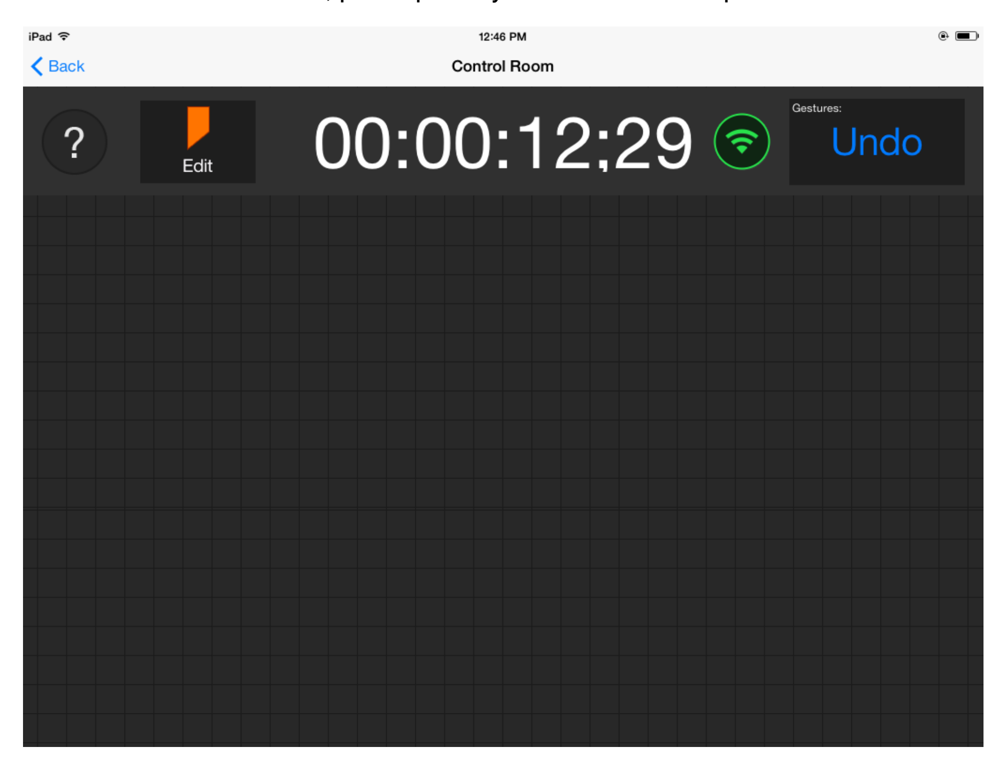
Elemento	Descripción
Estado de la conexión	Indica si Vegas Pro Connect está conectado a Vegas Pro. Sin conexión : Vegas Pro Connect no está conectado a Vegas Pro. Los controles de Vegas Pro Connect no están disponibles cuando no está conectado. Pulse el icono para editar y probar su configuración de conexión. Para obtener más información, consulte "Configuración de Vegas Pro Connect" en la página 639. Conectado : Vegas Pro Connect está conectado a Vegas Pro. Pulse el icono para ver la configuración de su conexión. Si necesita cambiar a una conexión diferente, pulse Cancelar para cerrar Configurar conexión remota, pulse Inicio y, a continuación, seleccione la conexión que desea usar. Inactivo : Vegas Pro Connect está conectado a Vegas Pro, pero Vegas Pro no está activo o hay abierto un cuadro de diálogo. Los controles de Vegas Pro Connect no están disponibles cuando la conexión está inactiva. Haga clic en la ventana Vegas Pro de su ordenador para activar la aplicación o cerrar el cuadro de diálogo que bloquea la ventana de Vegas Pro. Desmarque la casilla de verificación Cerrar puertos de audio y MIDI cuando no sea la aplicación activa en la ficha General del cuadro de diálogo Preferencias cuando Vegas Pro no está activo o hay un cuadro de diálogo abierto.
Deshacer Rehacer	Pulse Deshacer para revertir la última operación de edición, o bien pulse Rehacer para restaurar la última operación deshecha.
Modo de movimiento	Pulse Modo de movimiento para ocultar los controles de transporte y usar su dispositivo móvil como panel táctil específico. En el modo de movimiento, puede pulsar el botón Ayuda ? para obtener más información sobre los movimientos disponibles.
Código de tiempo	Muestra el valor de la escala de tiempo en la posición del cursor.
Barra de avance	Representa la duración del proyecto. Arrastre el control para mover el cursor hacia delante o hacia atrás en el proyecto.

Elemento	Descripción
Grabar	Pulse Grabar para iniciar la grabación en todas las pistas preparadas. Si no hay ninguna, se creará una pista nueva de forma automática. Para obtener más información, consulte "Grabación de audio" en la página 133. Cuando utilice Vegas Pro Connect para iniciar la grabación, Vegas Pro puede mostrar cuadros de diálogo que interrumpirán su flujo de trabajo. Para evitar que los cuadros de diálogo se muestren durante la grabación, compruebe que haya marcado la casilla de verificación No preguntar por esta carpeta en nuevos proyectos en la carpeta de archivos grabados del proyecto; compruebe también que haya desmarcado la casilla de verificación Mostrar después de cada sesión de grabación en el cuadro de diálogo Archivos grabados.
Reproducir	Pulse Reproducir para iniciar la reproducción desde la posición del cursor. Puede utilizar el modificador Cambiar a Reproducir/Detener en vez de Reproducir/Pausa del panel Configuración si desea que el botón Reproducir cambie entre los modos Reproducir/Detener y Reproducir/Pausa. Para obtener más información, consulte "Ajuste de la configuración de Vegas Pro Connect" en la página 652.
Detener Pausa	Pulse Detener para detener la reproducción o la grabación y hacer que el cursor vuelva a su posición inicial. Pulse Pausa para suspender la reproducción o la grabación y mantener la posición del cursor. El botón se mostrará como Detener o como Pausa en función del estado del modificador Cambiar a Reproducir/Detener en vez de Reproducir/Pausa del panel Configuración si desea que el botón Reproducir cambie entre los modos Reproducir/Detener y Reproducir/Pausa. Para obtener más información, consulte "Ajuste de la configuración de Vegas Pro Connect" en la página 652.
Ir al inicio	Pulse Ir al inicio para mover el cursor al principio del proyecto.
Ir al final	Pulse Ir al final para mover el cursor al final del proyecto.
Fotograma anterior	Pulse Fotograma anterior para mover el cursor al fotograma anterior.
Fotograma siguiente	Pulse Siguiente fotograma para mover el cursor al siguiente fotograma.

Elemento	Descripción
Marcadores	Seleccione un tipo de marcador para añadir un marcador en la posición del cursor actual. Personalizado: añade un marcador y le solicita que introduzca una etiqueta personalizada. Comprobar color: añade un marcador con la etiqueta "Comprobar color". Comprobar mezcla: añade un marcador con la etiqueta "Comprobar mezcla". SFX: añade un marcador con la etiqueta "SFX". Edición: añade un marcador con la etiqueta "Edición". Puede personalizar el texto que se añada a los marcadores creados mediante Vegas Pro Connect. Para obtener más información, consulte "Ajuste de la configuración de Vegas Pro Connect" en la página 652.

Uso de los movimientos

En el Modo de movimiento, puede pulsar y deslizar con su dispositivo móvil:



- Pulse con un dedo para iniciar y pausar la reproducción desde le posición del cursor.
- Pulse con dos dedos para detener la reproducción.

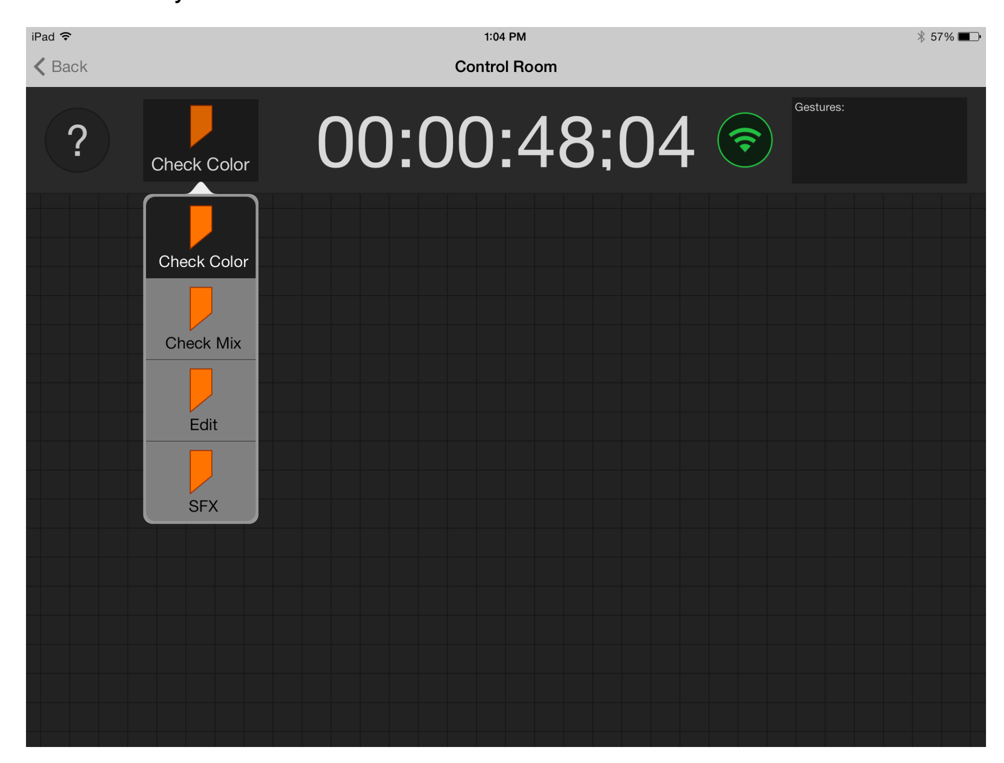
 Puede utilizar el modificador Cambiar a Reproducir/Detener en vez de Reproducir/Pausa del panel Configuración si desea cambiar entre los modos Reproducir/Detener y Reproducir/Pausa.

Para obtener más información, consulte "Ajuste de la configuración de Vegas Pro Connect" en la página 652.

- Deslice hacia la izquierda con un solo dedo para ir al marcador anterior (o al inicio del proyecto si el cursor se encuentra en el primer marcador).
- Deslice hacia la derecha con un solo dedo para ir al marcador siguiente (o al final del proyecto si el cursor se encuentra en el último marcador).
- Deslice hacia la derecha o hacia la izquierda con dos dedos para buscar en la escala de tiempo.
- Deslice hacia la derecha o hacia la izquierda con tres dedos para buscar en la escala de tiempo por fotograma.
- Mantenga la pulsación durante un momento con un solo dedo para iniciar la grabación de audio.

- Realice un movimiento hacia arriba y hacia la izquierda con un solo dedo para deshacer la última acción.
- Realice un movimiento hacia arriba y hacia la derecha con un solo dedo para rehacer la última acción.
- Deslice hacia abajo para añadir un marcador con el tipo de marcador seleccionado.

  Para cambiar el tipo de marcador que se usará para nuevos marcadores, pulse el icono de marcador y seleccione un nuevo marcador en el menú:



Uso de Vegas Pro Connect para revisar proyectos en su dispositivo móvil

¿Quién dice que no pueda llevarlo con usted? Seleccione Archivo > Preparar para Vegas Pro Connect para preparar la sincronización del proyecto actual con su dispositivo móvil.

Un proyecto preparado es una representación del proyecto en el momento concreto en que se prepara. Vegas Pro renderiza un archivo que contiene sus ediciones y adiciones actuales y las añade a una lista de proyectos; puede sincronizar esta lista cuando se conecte Vegas Pro Connect. Después de la sincronización, puede ver el proyecto en su dispositivo móvil y añadir marcadores que se sincronizarán con su proyecto de Vegas Pro la próxima vez que se conecte.

Preparación de proyectos para Vegas Pro Connect

Cuando prepara un proyecto, Vegas Pro renderiza un archivo que se puede reproducir en su dispositivo móvil, crea una vista en miniatura de la imagen y prepara metadatos (como marcadores) para que se muestren en su dispositivo.

Cada vez que realice cambios en un proyecto, deberá prepararlo para que Vegas Pro Connect pueda determinar si el proyecto necesita sincronizarse.

1. Seleccione Archivo > Preparar para Vegas Pro Connect.

   En el cuadro Vegas Pro Connect Ubicación de archivos se muestra la ruta de la carpeta que se utilizará para los archivos que se sincronizarán con su dispositivo móvil.

2. Marque la casilla de verificación Preparar solo metadatos si solo desea preparar metadatos. Este método permite actualizar marcadores rápidamente y sin renderizar o transferir el archivo de medios.

3. Seleccione un botón de opción para seleccionar la parte del proyecto que desea preparar.

   - Seleccione el botón de opción Preparar proyecto completo si desea guardar la escala de tiempo de todo el proyecto.
   - Seleccione el botón de opción Preparar solo región de bucle si desea guardar solamente la parte del proyecto que se encuentra dentro de la región de bucle. Para funcionar, no es necesario que la opción Reproducir en bucle esté seleccionada.
   - El botón de opción Preparar solo región de bucle se encuentra disponible únicamente si se ha creado una selección de tiempo en la escala de tiempo.

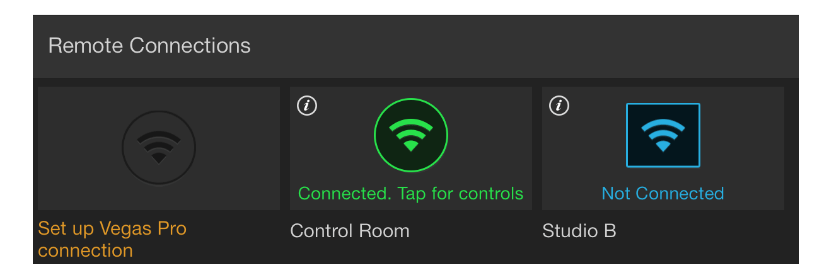
      Cuando se selecciona Preparar solo región de bucle, Vegas Pro renderizará solamente los fotogramas que se encuentran dentro de la región de bucle. Si cambia su selección y vuelve a preparar el proyecto, la sección Revisar proyectos de Vegas Pro Connect incluirá una entrada separada para cada rango de selección.

   - Seleccione el botón de opción Preparar región de bucle anterior y seleccione un ajuste de la lista desplegable para guardar una parte del proyecto que haya preparado previamente. Para funcionar, no es necesario que la opción Reproducir en bucle esté seleccionada.

4. Haga clic en Aceptar para iniciar la renderización de su proyecto y añadirlo a la cola Revisar proyectos en su dispositivo móvil.

Transferencia de proyectos a su dispositivo móvil

1. En su dispositivo móvil, seleccione la conexión que desea usar. Una vez conectado, su proyecto en cola se transferirá a su dispositivo y se mostrará en la lista Revisar proyectos.



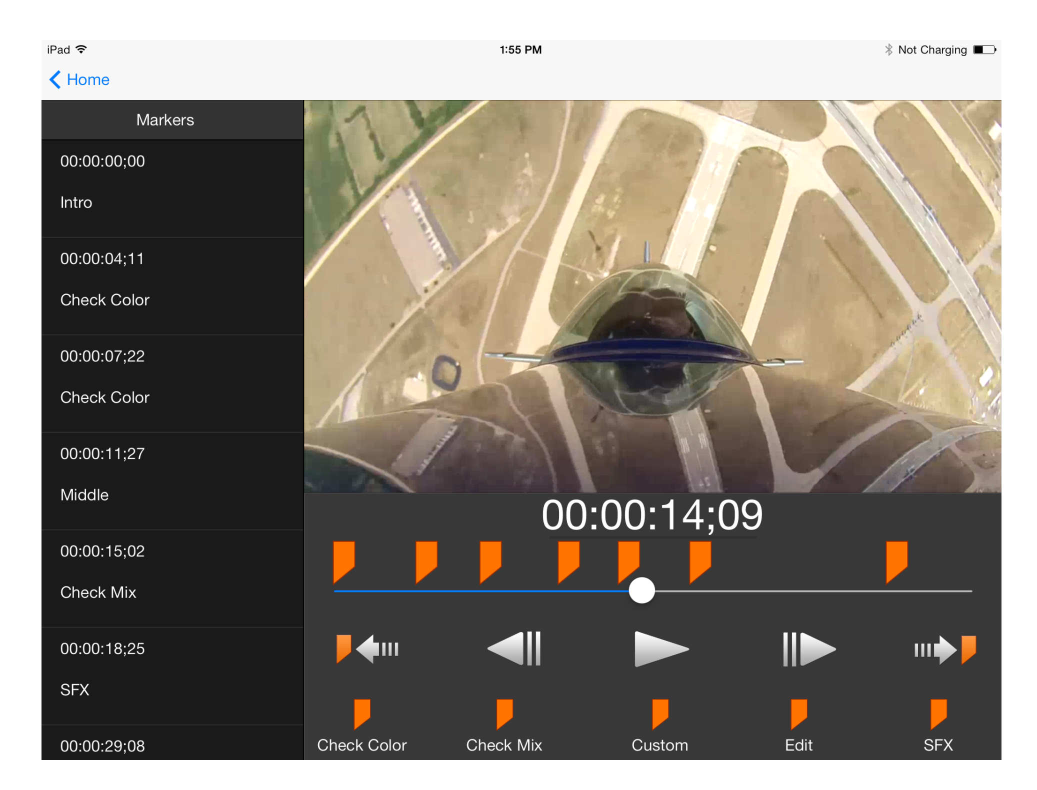
2. En la lista Revisar proyectos, situada en la parte inferior de Vegas Pro Connect, se muestra una lista de proyectos que están disponibles para la revisión con un dispositivo móvil.

   - Si un archivo no se ha sincronizado con su dispositivo móvil, se mostrará Pulse para sincronizar archivo; pulse la imagen en miniatura para sincronizarlo.
   - Si se ha sincronizado un archivo, aparecerá una marca de verificación en la imagen en miniatura del archivo.
   - Si un archivo se ha actualizado desde su sincronización, aparecerá un icono de resincronización en la imagen en miniatura del archivo. Seleccione Pulse para sincronizar para transferir la última versión a su dispositivo móvil.
   - Pulse Eliminar archivo para eliminar un archivo de su dispositivo móvil.
   - Pulse la imagen en miniatura de un proyecto sincronizado para iniciar la reproducción.

Revisión de proyectos en su dispositivo móvil

Pulse la imagen en miniatura de un proyecto sincronizado para iniciar la reproducción.

Pulse los botones de Vegas Pro Connect para deshacer/rehacer ediciones, controlar la reproducción o añadir marcadores a la escala de tiempo de Vegas Pro.



En la lista Marcadores se muestran todos los marcadores de su proyecto. Los marcadores añadidos en Vegas Pro Connect incluyen un botón Eliminar que puede pulsar para eliminar el marcador.

Los marcadores añadidos en Vegas Pro no se pueden eliminar en Vegas Pro Connect.

Elemento	Descripción
Código de tiempo	Muestra el valor de la escala de tiempo en la posición del cursor.
Barra de avance	Representa la duración del proyecto. Arrastre el control para mover el cursor hacia delante o hacia atrás en el proyecto.
Marcador anterior	Pulse Marcador anterior para mover el cursor al marcador anterior.
Fotograma anterior	Pulse Fotograma anterior para mover el cursor al fotograma anterior.
Reproducir	Pulse Reproducir para iniciar la reproducción desde la posición del cursor.
Fotograma siguiente	Pulse Siguiente fotograma para mover el cursor al siguiente fotograma.
Siguiente marcador	Pulse Siguiente marcador para mover el cursor al marcador siguiente.

Elemento	Descripción
Marcadores	Seleccione un tipo de marcador para añadir un marcador en la posición del cursor actual. Personalizado: añade un marcador y le solicita que introduzca una etiqueta personalizada. Comprobar color: añade un marcador con la etiqueta "Comprobar color". Comprobar mezcla: añade un marcador con la etiqueta "Comprobar mezcla". SFX: añade un marcador con la etiqueta "SFX". Edición: añade un marcador con la etiqueta "Edición". Los marcadores que añada en Vegas Pro Connect se mostrarán en azul hasta que sincronice el proyecto. Cuando Vegas Pro Connect esté conectado ( ), puede pulsar Inicio para sincronizar los marcadores en su dispositivo con su proyecto de Vegas Pro. Si está revisando su proyecto sobre la marcha, sus marcadores se sincronizarán la próxima vez que inicie Vegas Pro mientras Vegas Pro Connect está conectado.

Gestión de clips preparados

Seleccione Archivo > Gestionar Vegas Pro Connect Clips para mostrar el cuadro de diálogo Gestionar clips de Vegas Pro Connect.

En este cuadro de diálogo se muestra cada uno de los clips que ha preparado para Vegas Pro Connect. Puede ver la imagen en miniatura del clip, la parte del proyecto que se ha preparado y la última vez que se preparó el clip.

Haga clic en Eliminar todos los clips o Eliminar clips seleccionados para eliminar los clips de Vegas Pro Connect preparados anteriormente desde su ordenador.

Ajuste de la configuración de Vegas Pro Connect

Vegas Pro Connect permite ajustar su configuración de forma que funcione justo como lo necesita.

En la pantalla Inicio, pulse el enlace Configuración de la esquina superior derecha de la ventana de Vegas Pro Connect para abrir el panel Configuración.

Elemento	Descripción
Mostrar ayuda para la configuración de conexiones	Pulse Mostrar para ver una serie de diapositivas en su dispositivo móvil que le ayudarán a conectar Vegas Pro Connect con un ordenador que utilice Vegas Pro.
Restablecer todo el contenido y las preferencias	Pulse Restablecer para eliminar todo el contenido y conexiones guardadas de su dispositivo móvil. Una vez restablecido, Vegas Pro Connect volverá a su estado de instalación inicial.
Cambiar a Reproducir/Detener en lugar de Reproducir/Pausa	Arrastre el modificador hacia la derecha si desea que el botón de Vegas Pro Connect Reproducir inicie y detenga la reproducción. En este modo, el botón pasará a ser el botón Detener durante la reproducción y el cursor volverá a la posición de reproducción inicial cuando pulse Detener. Arrastre el modificador hacia la izquierda si desea que el botón de Vegas Pro Connect Reproducir inicie y pause la reproducción. En este modo, el botón pasará a ser el botón Pausa durante la reproducción y el cursor mantendrá su posición cuando pulse Pausa.
Marcadores	Puede personalizar el texto que se añada a los marcadores creados mediante Vegas Pro Connect. Pulse el cuadro Mostrar y escriba un nuevo nombre si desea cambiar los nombres de marcadores predeterminados. Pulse el cuadro Detalle si desea añadir una descripción extendida a un tipo de marcador. Por ejemplo, podría añadir "Sala de proyecciones A" al tipo de marcador de comprobación del color para indicar el lugar en el que se ha realizado la vista previa de su proyecto. Los marcadores con descripciones detalladas se mostrarán como "Comprobación del color: sala de proyecciones A" en Vegas Pro Connect y en la escala de tiempo de Vegas Pro. Los marcadores que añada se mostrarán en azul hasta que sincronice el proyecto.

Solución de problemas de conexiones de Vegas Pro Connect

Vegas Pro Connect muestra el icono Sin conexión cuando no puede conectar con Vegas Pro.

Pulse el icono para editar y probar su configuración de conexión. Para obtener más información, consulte "Configuración de Vegas Pro Connect" en la página 639.

Si tiene problemas para establecer una conexión, compruebe los siguientes elementos.

- El ordenador que utiliza Vegas Pro y el dispositivo que utiliza Vegas Pro Connect deben estar conectados a la misma red.

  Para comprobar la red de su ordenador, abra el centro de redes y recursos compartidos y observe las redes conectadas.

  Para comprobar la red de su dispositivo móvil, vaya a Configuración > Wi-Fi y compruebe que su dispositivo móvil esté conectado a la misma red.

- Los firewalls podrían bloquear Vegas Pro Connect.

  Pruebe a apagar su firewall o abrir el puerto que se utilizará para la comunicación con su equipo. Para obtener más información, consulte "Configuración de Vegas Pro Connect" en la página 639.

Capítulo 32

Uso de controladores de hardware

Vegas® Pro admite varios tipos de dispositivos de hardware que puede usar para ajustar los controles de la interfaz de usuario; desde una superficie de control profesional y equipada de forma completa hasta un simple joystick.

Un controlador de hardware aporta un elemento táctil a sus sesiones de edición de , proporcionando una sensación práctica que el ratón no puede repetir.

Uso de una superficie de control

Una superficie de control es un dispositivo de hardware que usa botones giratorios, controles deslizantes y botones para controlar los elementos de la interfaz de usuario que se controlan normalmente con el ratón. El uso de una superficie de control confiere una sensación táctil a las sesiones de edición.

A diferencia de los métodos abreviados de teclado (cuyo comportamiento depende de la parte de la ventana de Vegas Pro con enfoque), las funciones asignadas de una superficie de control actúan con independencia de la parte de la aplicación que tenga enfoque.

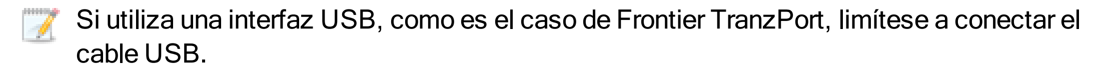
Conexión de la superficie de control

Puede usar un Mackie Control Universal (de hasta cuatro alargadores Mackie Control Universal), un Frontier TranzPort, un PreSonus FaderPort y hasta cinco superficies de control genéricas con Vegas Pro..

Si utiliza expansores Mackie Control Extender, necesitará una interfaz MIDI multipuerto con puertos de entrada/salida MIDI para cada dispositivo.

Lleve a cabo los pasos siguientes para cada dispositivo.

1. Conecte el puerto de salida MIDI de la interfaz MIDI al puerto de entrada MIDI de la superficie de control.
2. Conecte el puerto de entrada MIDI de la interfaz MIDI al puerto de salida MIDI de la superficie de control.
3. Si utiliza expansores Mackie Control Extender, repita los pasos 1 y 2 para cada uno de ellos.



Si utiliza una interfaz USB, como es el caso de Frontier TranzPort, limítese a conectar el cable USB.

Configuración de Vegas Pro para usar superficies de control

Utilice la ficha MIDI del cuadro de diálogo Preferencias para seleccionar el dispositivo al que está conectada la superficie de control.

1. En el menú Opciones, seleccione Preferencias para acceder al cuadro de diálogo del mismo nombre.
2. Habilite los puertos de entrada y salida MIDI:
   a. Seleccione la ficha MIDI en el cuadro de diálogo Preferencias. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha MIDI" en la página 741.
   b. En el cuadro Dispositivos disponibles para la salida MIDI, marque la casilla de verificación correspondiente al puerto MIDI que esté conectado al puerto de entrada de la superficie de control.
   c. En el cuadro Dispositivos disponibles para la entrada MIDI, marque la casilla de verificación correspondiente al puerto MIDI que esté conectado al puerto de salida de la superficie de control.
   d. Haga clic en Aplicar.
3. Seleccione la superficie de control:
   a. Seleccione la ficha Control externo y automatización en el cuadro de diálogo Preferencias. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha Control externo y automatización" en la página 754.
   b. Seleccione un dispositivo de la lista desplegable Dispositivos disponibles y haga clic en el botón Añadir. Al añadir el dispositivo, se cargará su perfil predeterminado. Si desea personalizar el comportamiento de la superficie de control, haga doble clic en la entrada correspondiente de la lista Dispositivos de control activos.
4. Haga clic en Aceptar para aplicar los cambios y cerrar el cuadro de diálogo Preferencias.

Configuración o personalización de superficies de control

Use la ficha Control externo y automatización del cuadro de diálogo Preferencias para seleccionar las superficies de control que desee utilizar y ajustar su configuración.

1. En el menú Opciones, seleccione Preferencias para acceder al cuadro de diálogo del mismo nombre.
2. Seleccione la ficha Control externo y automatización. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha Control externo y automatización" en la página 754.
3. Seleccione un dispositivo de la lista desplegable Dispositivos disponibles y haga clic en el botón Añadir. El dispositivo se añade a la lista Dispositivos de control activos.
4. Haga doble clic en la entrada de la lista Dispositivos de control activos para mostrar el cuadro de diálogo de configuración.
   - Para obtener información acerca de la configuración de Mackie Control, consulte "Uso de Mackie Control" en la página 657.
   - Para obtener información acerca de la configuración de Frontier TranzPort, consulte "Uso de Frontier TranzPort" en la página 679.

- Para obtener información acerca de la configuración de PreSonus FaderPort, consulte "Uso de un PreSonus FaderPort" en la página 682.
- Para obtener más información acerca de la configuración de un control MIDI genérico, consulte "Uso de superficies de control genéricas" en la página 684.

Uso de la superficie de control

En esta sección se describe cómo utilizar una superficie de control en términos generales.

Si desea obtener información sobre su dispositivo específico, consulte la documentación del fabricante.

1. En el menú Opciones, seleccione Control externo para habilitar las superficies de control seleccionadas.
2. Si es necesario, presione el botón de automatización en la superficie de control.
3. Haga clic en el botón Configuración de automatización para cada pista que desee editar mediante la superficie de control y seleccione Automatización de escritura (pulsación) o Automatización de escritura (pasador) para habilitar la grabación de automatización. Para obtener más información, consulte "Grabación de automatización de envolventes de pista y fotogramas clave" en la página 326.

   Si desea habilitar la grabación de automatización para los buses de audio o la salida de vídeo principal, use pistas de bus de audio o la pista de bus de vídeo. Para obtener más información, consulte "Pistas de bus de audio" en la página 297 y "Pista de bus de vídeo" en la página 300.
4. Sírvase de las funciones de la superficie de control para editar el proyecto.

Uso de Mackie Control

El software Vegas Pro es totalmente compatible con el uso de Mackie Control. Mackie pone a su disposición una plantilla que puede utilizar para etiquetar los botones y controles de Mackie Control con las funciones que tienen asignadas en Vegas Pro:http://www.mackie.com/products/mcu/index.html.

Puede descargar una versión a tamaño completo e imprimible de la plantilla desde http://download.sonycreativesoftware.com/current/extras/mackiecontroloverlay.pdf.

La plantilla identifica la asignación de controles predeterminada. También es posible personalizar los botones y controles de Mackie Control. Cuando se emplea la asignación predeterminada, Mackie Control se divide en varias áreas funcionales. Todas las funciones que se describen en este tema se refieren a la asignación de controles predeterminada.

Si desea obtener información sobre Mackie Control, consulte la documentación del fabricante.

Para obtener más información acerca de la configuración de una superficie de control, consulte "Uso de una superficie de control" en la página 655.

⚠ Mackie Control Universal le permite controlar la configuración de recorte o la de automatización. Con el fin de controlar la configuración de automatización, debe haberse seleccionado el botón Automatización de la sección Audio/Vídeo y la opción seleccionada para la pista o el bus que se desea editar debe ser Automatización de escritura (pulsación) o Automatización de escritura (pasador). Mantenga presionado el botón F1 mientras gira el potenciómetro virtual (o utilice el botón Configuración de automatización) con el fin de cambiar el modo de grabación de automatización para cada pista y pista de bus.

Configuración de asignaciones de canales para expansores Mackie Control Extender

Si utiliza expansores Mackie Control Extender, tendrá que configurar la asignación de canales.

Por ejemplo, si Mackie Control Universal está a la izquierda del expansor Mackie Control Extender, puede configurar Mackie Control a fin de ajustar los canales 1 a 8 y utilizar Mackie Control Extender a fin de ajustar los canales 9 a 16.

Si Mackie Control Universal se encuentra entre dos expansores Mackie Control Extender, puede ajustar los canales 1 a 8 en el expansor izquierdo, los canales 9 a 16 en Mackie Control Universal y los canales 17 a 24 en el expansor derecho.

1. En el menú Opciones, seleccione Preferencias para acceder al cuadro de diálogo del mismo nombre.
2. Seleccione la ficha Control externo y automatización.
3. Haga doble clic en Mackie Control en la lista Dispositivos de control activos para mostrar el cuadro de diálogo Configurar Mackie Control.

   La asignación de canales actual se mostrará en la pantalla LCD de cada dispositivo.
4. Seleccione los canales que desee controlar mediante Mackie Control Universal:
   a. En la lista desplegable Tipo de dispositivo, seleccione Mackie Control.
   b. En la lista desplegable Asignación de canales, seleccione los que desee ajustar mediante Mackie Control Universal.
5. Seleccione los canales que desee controlar mediante Mackie Control Extender:
   a. En la lista desplegable Tipo de dispositivo, seleccione Mackie Control Extender.
   b. En la lista desplegable Asignación de canales, seleccione los que desee ajustar mediante Mackie Control Extender.
6. Repita el paso 5 para cada expansor Mackie Control Extender.
7. Haga clic en Aceptar para aplicar los cambios y cerrar el cuadro de diálogo Configurar Mackie Control.
8. Haga clic en Aceptar para aplicar los cambios y cerrar el cuadro de diálogo Preferencias.

Configuración o personalización de las asignaciones de controles

Use la ficha Control externo y automatización del cuadro de diálogo Preferencias para seleccionar las superficies de control que desee utilizar y ajustar su configuración. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha Control externo y automatización" en la página 754.



Al personalizar las asignaciones de controles, es posible que las funciones de los botones no coincidan ya con las etiquetas de la plantilla. Puede hacer clic en el botón Todos predeterminados del cuadro de diálogo Configurar Mackie Control para restablecer la configuración predeterminada.

1. En el menú Opciones, seleccione Preferencias para acceder al cuadro de diálogo del mismo nombre.
2. Seleccione la ficha Control externo y automatización.
3. Haga doble clic en Mackie Control en la lista Dispositivos de control activos para mostrar el cuadro de diálogo Configurar Mackie Control.
4. Para añadir o modificar una función haga lo siguiente:
    a. Seleccione un elemento de la lista Asignaciones de superficie de control definidas por el usuario.
    b. Seleccione un elemento de la lista Funciones del host disponibles.
    c. Haga clic en el botón Asignar.
5. Para eliminar una función, seleccione un elemento de la lista Asignaciones de superficie de control definidas por el usuario y haga clic en el botón Borrar.
6. Para eliminar todas las funciones, haga clic en el botón Borrar todo.
7. Para reemplazar todas las funciones personalizadas con la configuración predeterminada, haga clic en el botón Todos predeterminados.

Sección de canales (no se muestra)

La sección de canales incluye potenciómetros virtuales (botones giratorios), botones y controles de fundido/desvanecedores que se pueden utilizar a fin de editar las pistas y los buses.

Área	Descripción
Potenciómetros virtuales	Ajustan los valores de panoramización, volumen (cuando el botón Flip [invertir] está seleccionado), opacidad de la pista de vídeo (cuando el botón Flip [invertir] está seleccionado), desvanecimiento a color de la pista de vídeo y valores de parámetros de efecto. ■ Ajusta el volumen de la pista de audio cuando el botón Panoramización o Envíos está seleccionado y el botón Invertir también lo está. ■ Ajustan la panoramización de la pista de audio cuando el botón Pan (panoramización) está seleccionado. ■ Ajustan los niveles de envío del bus cuando el botón Sends (envíos) está seleccionado. ■ Ajustan la opacidad de la pista de vídeo cuando los botones Video (vídeo) y Flip (invertir) están seleccionados. ■ Ajustan la envolvente de desvanecimiento a color de la pista de vídeo cuando el botón Vídeo está seleccionado, el botón Automatización de la sección Audio/Vídeo también lo está y la pista está en modo Automatización de escritura (pulsación) o Automatización de escritura (pasador). ■ Ajustan el modo de composición de la pista cuando el botón Video (vídeo) está seleccionado y se presiona dos veces el botón Output/Compositing (salida/composición) para cambiar la asignación de pista a CO. ■ Ajustan los parámetros de efecto cuando el botón Inserts (insertos) está seleccionado. Los potenciómetros virtuales son sensibles a la velocidad, por lo que girarlos rápidamente hace que los valores cambien con celeridad. Para seleccionar una opción, presione el botón del potenciómetro. Cuando el botón Pan (panoramización) o Sends (envíos) esté seleccionado, presione el potenciómetro virtual para editar la cadena de efectos de la pista o el bus.
Botón Rec (grabar)	Preparan las pistas de audio para grabar. Para obtener más información, consulte "Grabación de audio" en la página 133.
LED Signal (señal)	Indican si una pista o bus de audio emite una señal de salida.
Botón Solo	Presione estos botones para aislar una pista o eliminarla del grupo de solo.
Botón Silencio	Presione estos botones para silenciar una pista o anular el silencio.

<table>
<tr><th>Área</th><th>Descripción</th></tr>
<tr><td>Botón Select (seleccionar)</td><td>Presione estos botones para seleccionar una pista.</td></tr>
<tr><td>Controles de fundido/Desvanecedores</td><td>Ajustan el nivel de la pista o el bus (a menos que el botón Flip [invertir] esté seleccionado).

Cuando el botón Automatización está seleccionado, los controles de fundido/desvanecedores ajustan la envolvente de automatización si la pista está en modo Automatización de escritura (pulsación) o Automatización de escritura (pasador).

Mediante los controles de fundido/desvanecedores también se puede ajustar la configuración de los siguientes elementos cuando se seleccionan otros botones en la sección de canales.

Ajusta la panoramización de la pista de audio cuando los botones Panoramización e Invertir están seleccionados.
Ajusta los niveles de envío del bus cuando los botones Envíos e Invertir están seleccionados.
Ajusta la opacidad de la pista de vídeo cuando el botón Vídeo está seleccionado.
Ajusta la configuración de desvanecimiento a color de la pista de vídeo cuando los botones Automatización, Vídeo y Panoramización/desvanecimiento a color están seleccionados.
Ajustan la envolvente de desvanecimiento a color de la pista de vídeo cuando se dan las siguientes condiciones:

El botón Video (vídeo) está seleccionado.
El botón Automatización de la sección Audio/Vídeo) está seleccionado.
El botón Panoramización/Desvanecimiento a color está seleccionado.
La pista está en modo Automatización de escritura (pulsación) o Automatización de escritura (pasador).

Los controles de fundido/desvanecedores son sensibles al tacto, por lo que, si está grabando parámetros de automatización, la grabación comenzará al tocarlos y se detendrá al soltarlos. La configuración actual se mostrará en la pantalla de Mackie Control.</td></tr>
</table>

Pedales (no se muestran)

Mackie Control dispone de dos entradas conmutadas (etiquetadas User Switch A [conmutador de usuario A] y User Switch B [conmutador de usuario B]) que se pueden utilizar para conectar pedales.

De manera predeterminada, el pedal A activa y desactiva la reproducción, mientras que el pedal B inicia y detiene la grabación.

Puede personalizar los pedales mediante el cuadro de diálogo Configurar Mackie Control. Para abrirlo, haga doble clic en Mackie Control en la lista Dispositivos de control activos de la ficha Control externo y automatización del cuadro de diálogo Preferencias.

Botones de la sección Control (ídem)

Los botones de esta sección determinan el funcionamiento de los potenciómetros virtuales y los controles de fundido/desvanecedores de la sección de canales de Mackie Control. En todos los modos, los controles de fundido/desvanecedores ajustan el volumen de pista y los potenciómetros virtuales el modo de control seleccionado. Si desea invertir estas funciones, presione el botón Flip (invertir).

Botón	Descripción
Output / Compositing (salida/composición)	Presione el botón Salida para establecer el dispositivo de salida de grabación de cada pista o bus. Gire el potenciómetro virtual en la sección de canales a fin de elegir un dispositivo de salida y presiónelo a fin de seleccionarlo. Cuando el botón Video (vídeo) está seleccionado, se puede establecer el modo de composición de cada pista mediante el potenciómetro virtual.
Input / Motion Blur (entrada/desenfoque de movimiento)	Presione este botón para establecer el dispositivo de entrada de grabación de cada pista. Gire el potenciómetro virtual en la sección de canales a fin de elegir un dispositivo de entrada y presiónelo a fin de seleccionarlo. Cuando el botón Video (vídeo) está seleccionado, se puede habilitar o ignorar el desenfoque de movimiento de cada pista de vídeo presionando el potenciómetro virtual.

Botón	Descripción
Pan / Fade to Color (panoramización/desvanecimiento a color)	Presione este botón para ajustar la panoramización de pista mediante el potenciómetro virtual en la sección de canales. En proyectos surround 5.1, presionar el botón Pan (panoramización) activa/desactiva la panoramización izquierda-derecha, la panoramización frontal-posterior y el ajuste del nivel del canal central mediante el potenciómetro virtual. Cuando el botón Vídeo está seleccionado, se puede ajustar la opacidad de una pista de vídeo mediante el control de fundido/desvanecedor en la sección de canales, y ajustar la configuración de desvanecimiento a color mediante el potenciómetro virtual cuando el botón Automatización de la sección Audio/Vídeo está seleccionado y la pista está en modo Automatización de escritura (pulsación) o Automatización de escritura (pasador).
Envíos	Presione este botón para ajustar los niveles de envío del bus y de los efectos asignables. Presione el botón Sends (envíos) a fin de desplazarse por los buses y las cadenas de efectos asignables disponibles; y, a continuación, gire el potenciómetro virtual a fin de ajustar el nivel de envío.

Botón	Descripción
Inserta	Presione este botón para ajustar la configuración de efectos. Presiónelo una vez a fin de mostrar PL en la pantalla Assignment (asignación) de Mackie Control. Los efectos asignados a cada pista o bus aparecerán en la pantalla LCD de Mackie Control. En el siguiente ejemplo, se muestra un proyecto de tres pistas: Aud1 Aud2 Aud3 Master TrNsGt TrcCmp TrcEQ (None) Gire el potenciómetro virtual a fin de desplazarse por los efectos y presiónelo a fin de editar el efecto actual. En modo de edición, aparece PE en la pantalla Assignment (asignación). En el siguiente ejemplo, se muestra la configuración del plugin Noise Gate en la pista uno: ThrLvl AttTim RlsTim Bypass|Aud1 Track Noise Gate -80.0 2.90 100.0 False| 1/1 *Noise gate 1 El modo PE utiliza los siguientes controles: ■ Potenciómetros virtuales 1 - 4: Gírelos a fin de editar los parámetros del efecto. En el caso de parámetros conmutables como Bypass (ignorar), presione el potenciómetro virtual para cambiar la configuración. ■ Potenciómetro virtual 5: Gírelo a fin de desplazarse por las páginas de propiedades de un efecto. ■ Potenciómetro virtual 6: Gírelo a fin de elegir uno de los parámetros predeterminados disponibles de un plugin. Presiónelo a fin de seleccionarlo. ■ Potenciómetro virtual 7: Gírelo a fin de editar el efecto actual para un canal diferente. ■ Potenciómetro virtual 8: Gírelos a fin de seleccionar otros efectos para el canal actual. Presione el botón Inserts (insertos) de nuevo a fin de ver las cadenas de efectos. Aparecerá PS en la pantalla Assignment (asignación). En el siguiente ejemplo, se muestra la cadena de efectos en la pista uno:  El modo PS utiliza los siguientes controles: ■ Potenciómetros virtuales 1, 3 y 5: Gírelos a fin de seleccionar otros efectos para el canal actual. Presiónelos a fin de editar el efecto seleccionado y pasar a modo PE.

Botón	Descripción
	■ Potenciómetros virtuales 2, 4 y 6: Tras seleccionar un efecto mediante los potenciómetros virtuales 1, 3 o 5, presione los potenciómetros virtuales 2, 4 o 6 para añadírselo al canal. ■ Potenciómetro virtual 7: Si un canal cuenta con varias páginas de efectos en la cadena, gírelo a fin de mostrar efectos adicionales. En el ejemplo anterior, Aud 1 1/2 (ídem) significa que la pista uno cuenta con dos páginas de efectos. ■ Potenciómetro virtual 8: Gírelo a fin de seleccionar cadenas de efectos para otros canales. Cuando aparece <Ninguna inserción> encima de un potenciómetro virtual, se puede girar este a fin de ver los efectos que pueden añadirse a la cadena. Los efectos nuevos se muestran con un asterisco (*). Presione el siguiente potenciómetro virtual (a la derecha) para añadir el efecto.

Botón	Descripción
Configuración	Presione este botón para ajustar la configuración de la pista o el bus mediante los botones F1 a F6. ▪ F1: Mantenga presionado el botón y gire el potenciómetro virtual para cambiar el modo de grabación de automatización de cada pista y pista de bus. Para obtener más información, consulte "Grabación de automatización de envolventes de pista y fotogramas clave" en la página 326. ▪ F2: Mantenga presionado el botón y gire el potenciómetro virtual para cambiar el modo de panoramización actual. Para obtener más información, consulte "Modos de panoramización de audio" en la página 525. ▪ F3: Mantenga presionado el botón y gire el potenciómetro virtual para cambiar la fase de pista. ▪ F4: Mantenga presionado el botón y gire el potenciómetro virtual para cambiar la configuración de monitorización de entrada durante la grabación cuando utilice un dispositivo de audio ASIO. Para obtener más información, consulte "Grabación de audio" en la página 133. ▪ "Grabación de audio" en la página 133. Cuando el botón Sends (envíos) esté seleccionado, presione el botón Settings (configuración) y mantenga presionado F5 mientras presiona el potenciómetro virtual para cambiar el nivel de envío del bus o de los efectos asignables de una pista a Volumen previo o Volumen posterior. Presione el botón Sends (envíos) para desplazarse por los envíos de bus y efectos disponibles. ▪ F6: Presione el botón Configuración y mantenga presionado F6 mientras presiona el potenciómetro virtual de un canal para restaurar la configuración del canal a los valores predeterminados de pista. Para obtener más información, consulte "Establecimiento de propiedades de pista predeterminadas" en la página 305.

Botones de la sección Fader Banks (bancos de controles de fundido/desvanecedores)

Los botones de esta sección controlan el comportamiento de los controles de la sección de canales.

Botón	Descripción
Bank	Presione el botón de flecha izquierda o derecha para desplazarse por los canales 8 unidades cada vez. Por ejemplo, si en ese momento se muestran las pistas 1-8, al presionar la flecha derecha, se pasará a las pistas 9-16.
Canal	Presione el botón de flecha izquierda o derecha para desplazarse por los canales 1 unidad cada vez. Por ejemplo, si en ese momento se muestran las pistas 1-8, al presionar la flecha derecha, se pasará a las pistas 2-9. Mantenga presionado el botón Option (opción) mientras presiona cualquiera de los botones de flecha de la opción Channel (canal) para cambiar el orden de las pistas. Por ejemplo, si se selecciona la pista dos y se presiona Opción + < Canal, la pista dos pasará a ser la pista uno. Y viceversa: si se selecciona la pista uno y se presiona Opción + Canal >, la pista uno pasará a ser la pista dos.
Invertir	Presione este botón para invertir el comportamiento del control de fundido/desvanecedor y del potenciómetro virtual cuando ello sea posible.
Vídeo	Presione este botón para activar/desactivar los modos de audio y vídeo. Por ejemplo, si se presiona el botón Pan/Fade to Color (panoramización/desvanecimiento a color) en modo de audio, se puede llevar a cabo la panoramización de la pista de audio mediante el potenciómetro virtual. Si presiona el botón en modo de vídeo, puede ajustar la configuración de desvanecimiento a color si el botón Automatización de la sección Audio/Vídeo está seleccionado y la pista está en modo Automatización de escritura (pulsación) o Automatización de escritura (pasador).

Botones de la sección Display (visualización)

Los botones de esta sección controlan la pantalla LCD de Mackie Control.

Botón	Descripción
Meters|Values (medidores|valores)	Cuando trabaje con pistas o buses de audio, presione este botón para mostrar medidores o valores numéricos. Incluso en el modo Meters (medidores), se muestran los valores numéricos al editar un valor. En el modo Audio (ídem), mantenga presionado el botón Shift (mayús) de la sección Modifiers (modificadores) mientras presiona el botón Meters|Values (medidores|valores) para activar/desactivar el control de pistas, buses o ambos. ■ Presione este botón una vez para mostrar las pistas de audio. ■ Presione este botón de nuevo para mostrar las pistas de audio. ■ Presione este botón de nuevo para mostrar los buses. ■ Presione este botón de nuevo para mostrar las pistas y los buses.
Time Fmt Zero (formato de tiempo/establecer cero)	Presione y mantenga presionado este botón para mostrar el formato de tiempo actual. Gire el potenciómetro virtual 8 mientras mantiene presionado el botón a fin de cambiar el formato. Mantenga presionado el botón Mayús de la sección Modificadores mientras presiona el botón Formato de tiempo/Establecer cero para establecer la posición actual del cursor en cero.

Botones de la sección Markers (marcadores)

Los botones de esta sección controlan opciones adicionales de pista y canal.

Botón	Descripción
Marker 1/9 Automation Mode (marcador 1/9/modo de automatización)	Presione este botón para colocar el cursor en el marcador 1 o presiónelo mientras mantiene presionado Shift (mayús) para colocar el cursor en el marcador 9. Cuando el botón Configuración esté seleccionado, mantenga presionado el botón y gire el potenciómetro virtual para cambiar el modo de grabación de automatización de cada pista y pista de bus. Para obtener más información, consulte "Grabación de automatización de envolventes de pista y fotogramas clave" en la página 326.

Botón	Descripción
Marker 2/10 Pan Mode (marcador 2/10/modo de panoramización)	Presione este botón para colocar el cursor en el marcador 2 o presiónelo mientras mantiene presionado Shift (mayús) para colocar el cursor en el marcador 10. Cuando el botón Configuración esté seleccionado, mantenga presionado el botón y gire el potenciómetro virtual para cambiar el modo de panoramización actual. Para obtener más información, consulte "Modos de panoramización de audio" en la página 525.
Marker 3/11 Track Phase (marcador 3/11/fase de pista)	Presione este botón para colocar el cursor en el marcador 3 o presiónelo mientras mantiene presionado Shift (mayús) para colocar el cursor en el marcador 11. Cuando el botón Settings (configuración) esté seleccionado, mantenga presionado el botón y presione el potenciómetro virtual para cambiar la fase de pista.
Marker 4/12 Input Monitor (marcador 4/12/monitor de entrada)	Presione este botón para colocar el cursor en el marcador 4 o presiónelo mientras mantiene presionado Shift (mayús) para colocar el cursor en el marcador 12. Cuando el botón Settings (configuración) esté seleccionado, mantenga presionado el botón y gire el potenciómetro virtual para cambiar la configuración de monitorización de entrada durante la grabación cuando utilice un dispositivo de audio ASIO. Para obtener más información, consulte "Grabación de audio" en la página 133.
Marker 5/13 Pre/Post (marcador 5/13/previo/posterior)	Presione este botón para colocar el cursor en el marcador 5 o presiónelo mientras mantiene presionado Shift (mayús) para colocar el cursor en el marcador 13. Cuando el botón Pan (panoramización) esté seleccionado, presione el botón Settings (configuración) y, a continuación, mantenga presionado F5 mientras presiona el potenciómetro virtual para cambiar el control de fundido/desvanecedor de salida del bus o los efectos asignables a Efectos previos o Efectos posteriores. Cuando el botón Sends (envíos) esté seleccionado, presione el botón Settings (configuración) y mantenga presionado F5 mientras presiona el potenciómetro virtual para cambiar el nivel de envío del bus o de los efectos asignables de una pista a Volumen previo o Volumen posterior. Presione el botón Sends (envíos) para desplazarse por los envíos de bus y efectos disponibles.

Botón	Descripción
Marker 6/14 Default (marcador 6/14/predeterminado)	Presione este botón para colocar el cursor en el marcador 6 o presiónelo mientras mantiene presionado Shift (mayús) para colocar el cursor en el marcador 14. Presione el botón Configuración y mantenga presionado F6 mientras presiona el potenciómetro virtual de un canal para restaurar la configuración del canal a los valores predeterminados de pista. Para obtener más información, consulte "Establecimiento de propiedades de pista predeterminadas" en la página 305.
Marcador 7/15	Presione este botón para colocar el cursor en el marcador 7 o presiónelo mientras mantiene presionado Shift (mayús) para colocar el cursor en el marcador 15.
Marcador 8/16	Presione este botón para colocar el cursor en el marcador 8 o presiónelo mientras mantiene presionado Shift (mayús) para colocar el cursor en el marcador 16.

Botones de la sección Add New (agregar nuevo)

Los botones de esta sección añaden buses o pistas al proyecto.

Botón	Descripción
Pista	Presione este botón para añadir una pista de audio nueva. Cuando el botón Video (vídeo) esté seleccionado, se añadirá una pista de vídeo nueva.
Bus	Presione este botón para añadir un bus de audio al proyecto.

Botones de la sección Windows (ventanas)

Los botones de esta sección controlan la visualización de diversas ventanas de Vegas Pro.

Botón	Descripción
Bus del master	Presione este botón para mostrar la ventana Bus del master. Si la ventana no está anclada, al presionar el botón esta se mostrará/ocultará.
Vista previa de vídeo	Presione este botón para mostrar la ventana Vista previa de vídeo. Si la ventana no está anclada, al presionar el botón esta se mostrará/ocultará.
Plugins	Presione este botón para mostrar la ventana Administrador de plugins. Si la ventana no está anclada, al presionar el botón esta se mostrará/ocultará.

Botones de vista

Los botones de esta sección controlan la visualización de diversas secciones de la ventana de Vegas Pro.

Botón	Descripción
Pistas de bus	Presione este botón para mostrar u ocultar las pistas de bus de audio en la escala de tiempo de Vegas Pro. Cuando el botón Video (vídeo) esté seleccionado, presione el botón para mostrar u ocultar la pista de bus de vídeo. Para obtener más información, consulte "Pistas de bus de audio" en la página 297 y "Pista de bus de vídeo" en la página 300.
Área de anclaje	Presione este botón para mostrar u ocultar el área de anclaje de ventanas en la parte inferior de la ventana de Vegas Pro.
Lista de pistas	Presione este botón para mostrar u ocultar la lista de pistas en la escala de tiempo.

Botones de la sección Modifiers (modificadores)

Los botones de esta sección amplían la funcionalidad de otros botones de Mackie Control.

Botón	Descripción
Shift	Mantenga presionado el botón Shift (mayús) mientras presiona un botón cuya etiqueta incluya texto sobre un fondo de distinto color para llevar a cabo la función alternativa. Por ejemplo, mantenga presionado Shift (mayús) mientras presiona el botón Undo/Redo (deshacer/rehacer) para invertir una acción de deshacer.

<table>
<tr><th>Botón</th><th>Descripción</th></tr>
<tr><td>Option/
Track Order
(opción/orden de pista)</td><td>Mantenga presionado el botón Option/Track Order (opción/orden de pista) mientras presiona un botón en las secciones Settings (configuración), Add New (agregar nuevo) o Windows (ventanas) para activar las funciones alternativas.

Mantenga presionado el botón Option/Track Order (opción/orden de pista) mientras presiona el botón Channel < (canal <) o Channel > (canal >) para cambiar el orden de las pistas.

Mantenga presionado el botón Opción/orden de pista mientras presiona de F1 a F16 para realizar funciones personalizadas que puede definir por sí mismo. Consulte el encabezado Configurar o personalizar las asignaciones de controles en esta sección para obtener más información.

Use la ficha Control externo y automatización del cuadro de diálogo Preferencias para seleccionar las superficies de control que desee utilizar y ajustar su configuración.

1. En el menú Opciones, seleccione Preferencias para acceder al cuadro de diálogo del mismo nombre.
2. Seleccione la ficha Control externo y automatización.
3. Haga doble clic en Mackie Control en la lista Dispositivos activos para mostrar el cuadro de diálogo Configurar Mackie Control.
4. Para añadir o modificar una función haga lo siguiente:
■ Seleccione un elemento de la lista Asignaciones de superficie de control definidas por el usuario.
■ Seleccione un elemento de la lista Funciones del host disponibles.
■ Haga clic en el botón Asignar.
5. Para eliminar una función, seleccione un elemento de la lista Asignaciones de superficie de control definidas por el usuario y haga clic en el botón Borrar.
6. Para eliminar todas las funciones, haga clic en el botón Borrar todo.
7. Para reemplazar todas las funciones personalizadas con la configuración predeterminada, haga clic en el botón Todos predeterminados.

Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha Control externo y automatización" en la página 754.</td></tr>
<tr><td>Ctrl</td><td>Mantenga presionado este botón Ctrl mientras utiliza un control para llevar a cabo funciones alternativas.</td></tr>
</table>

Botón	Descripción
Alt	Mantenga presionado este botón Alt mientras utiliza un control para llevar a cabo funciones alternativas. Mantenga presionado Alt mientras presiona de F1 a F10 para ejecutar las secuencias de comandos 1-10 del submenú Herramientas > Creación de secuencias de comandos.

Botones de la sección Audio/Video (audio/vídeo)

Los botones de esta sección controlan diversas configuraciones de audio y vídeo del proyecto.

Botón	Descripción
Automatización	Presione este botón para que los controles de Mackie Control pasen a modo de automatización. Los controles de la sección de canales de Mackie Control afectarán a los parámetros de automatización en la pista o el bus si el modo Automatización de escritura (pulsación) o Automatización de escritura (pasador) está seleccionado. Cuando el botón no está seleccionado, los botones controlan los valores de recorte (estáticos). Para obtener más información, consulte "Uso de la automatización" en la página 309
Ignorar efectos	Presione este botón para ignorar/habilitar todos los efectos de audio.
Metrónomo	Presione este botón para activar o desactivar el metrónomo. Para obtener más información, consulte "Metrónomo" en la página 139.
Surround/ Ext Monitor (surround/monitor externo)	Presione este botón para alternar entre los modos estéreo y Surround 5.1 en las propiedades del proyecto. Cuando el botón Vídeo esté seleccionado, presione el botón Surround/monitor externo para enviar la vista previa de vídeo a un monitor externo.
Downmix/ Split Screen (mezclar/pantalla dividida)	Presione este botón para cambiar el estado del botón Mezclar salida en la ventana Bus del master. Cuando el botón Vídeo esté seleccionado, presione el botón Mezclar//pantalla dividida para activar/desactivar las vistas previas de vídeo de pantalla dividida.

Botón	Descripción
Dim/ Overlays (atenuar/superposiciones)	Presione este botón para cambiar el estado del botón Atenuar salida en la ventana Bus del master. Cuando el botón Vídeo esté seleccionado, presione el botón Atenuar/Superposiciones para activar/desactivar la visualización de superposiciones (cuadrícula, áreas seguras y canales RVA) en la ventana Vista previa de vídeo.

Botones de la sección Project (proyecto)

Los botones de esta sección ejecutan diversos comandos de nivel de proyecto.

Botón	Descripción
Guardar	Presione este botón para guardar el proyecto.
Undo/ Redo (deshacer/rehacer)	Presione este botón para invertir las operaciones de edición. Mantenga presionado Shift (mayús) mientras presiona el botón para invertir una operación de deshacer.
Aceptar	No se usa.
Cancelar	No se usa.

Botones de la sección Timeline (escala de tiempo)

Los botones de esta sección ejecutan diversos comandos en la escala de tiempo del proyecto.

Botón	Descripción
Marker/ CD Index (marcador/índice de CD)	Presione este botón para colocar un marcador en la posición del cursor. Mantenga presionado el botón Mayús mientras presiona el botón Marcador/Índice de CD para colocar un marcador de índice de CD en la posición del cursor. Mantenga presionado el botón Ctrl mientras presiona el botón Marker/CD Index (marcador/índice de CD) para eliminar un marcador. Mantenga presionados los botones Ctrl y Shift (mayús) mientras presiona el botón Marker/CD Index (marcador/índice de CD) para eliminar un marcador de índice de CD. Para obtener más información, consulte "Uso de marcadoresregiones y comandos" en la página 261.

Botón	Descripción
Region/ CD Track (región/pista de CD)	Presione este botón para convertir la selección actual en una región. Mantenga presionado el botón Mayús mientras presiona el botón Región/Pista de CD para convertir la selección actual en una región de pista de CD. Mantenga presionado el botón Ctrl mientras presiona el botón Region/CD Track (región/pista de CD) para eliminar una región. Mantenga presionados los botones Ctrl y Shift (mayús) mientras presiona el botón Region/CD Track (región/pista de CD) para eliminar una pista de CD.
Loop/ Select (bucle/seleccionar)	Presione este botón para activar/desactivar el modo de reproducción en bucle. Mantenga presionado el botón Shift (mayús) mientras presiona el botón Loop/Select (bucle/seleccionar) para crear una selección de tiempo a partir de la región de bucle.
Mark In/ Go to In (marcar entrada/ir a entrada)	Presione este botón para establecer el inicio de la región de bucle en la posición del cursor. Mantenga presionado el botón Shift (mayús) mientras presiona el botón Mark In/Go to In (marcar entrada/ir a entrada) para desplazar el cursor al inicio de la región de bucle.
Mark Out/ Go to Out (marcar salida/ir a salida)	Presione este botón para establecer el final de la región de bucle en la posición del cursor. Mantenga presionado el botón Shift (mayús) mientras presiona el botón Mark Out/Go to Out (marcar salida/ir a salida) para desplazar el cursor al final de la región de bucle.
Event Trim/ Center Cursor (recorte de evento/centrar cursor)	Presione este botón para activar/desactivar el modo de recorte de bordes de eventos. Presione el botón de flecha derecha o izquierda para seleccionar el borde de evento siguiente o anterior, respectivamente, y, a continuación, gire la rueda de clic táctil para recortar el borde de evento. Mantenga presionado el botón Shift (mayús) mientras presiona el botón Event Trim/Center Cursor (recorte de evento/centrar cursor) para centrar el cursor en la vista de la escala de tiempo. Para obtener más información, consulte "Ajuste de la duración de un evento" en la página 193.
RTZ/ End (RTZ/fin)	Presione este botón para desplazar el cursor al inicio del proyecto. Mantenga presionado el botón Mayús mientras presiona el botón RTZ/Fin para desplazar el cursor al final del proyecto.

Botones de transporte (no se muestran)

Los botones de transporte le permiten desplazarse por la escala de tiempo y obtener una vista previa del proyecto.

Botón	Descripción
Retroceso rápido	Presione este botón y manténgalo así para retroceder por la escala de tiempo a una velocidad de 20x.
Avance rápido	Presione este botón y manténgalo así para avanzar por la escala de tiempo a una velocidad de 20x.
Detener	Presione este botón para detener la reproducción y hacer que el cursor vuelva a la posición que ocupaba antes de empezar aquella. Mantenga presionado el botón Mayús mientras presiona el botón Detener para crear una vista previa de RAM dinámica. Para obtener más información, consulte "Uso de vistas previas de RAM dinámica" en la página 565.
Reproducir	Presione este botón para que dé comienzo la reproducción. Vuelva a presionarlo para detener la reproducción y dejar el cursor en la posición actual. Mantenga presionado el botón Shift (mayús) mientras presiona el botón Play (reproducir) para obtener una vista previa de la posición del cursor. Con el fin de modificar la duración de la reproducción, utilice el control Duración vista previa cursor de la ficha Edición del cuadro de diálogo Preferencias.
Grabar	Presione este botón para que dé comienzo la grabación. Vuelva a presionarlo para detener la grabación y dejar el cursor en la posición actual. Mantenga presionado el botón Mayús mientras presiona el botón Grabar para renderizar la selección actual en una nueva pista.

Botones de flecha (no se muestran)

Los botones de flecha le permiten desplazarse por la escala de tiempo y obtener una vista previa del proyecto.

Botón	Descripción
Izquierda/Derecha	Cuando el botón Zoom no esté seleccionado: ■ Presione el botón de flecha izquierda o derecha para moverse a la izquierda o la derecha, respectivamente, siguiendo las marcas de cuadrícula. ■ Cuando el botón Event Trim (recorte de evento) esté seleccionado, presionar el botón de flecha izquierda o derecha seleccionará el borde de evento anterior o siguiente, respectivamente. A continuación, podrá utilizar la rueda de clic táctil para recortar el borde de evento. ■ Mantenga presionado el botón Shift (mayús) mientras presiona el botón de flecha izquierda o derecha para seleccionar a la izquierda o la derecha, respectivamente, siguiendo las marcas de cuadrícula. ■ Mantenga presionado el botón Ctrl mientras presiona el botón de flecha izquierda o derecha para moverse a la izquierda o la derecha, respectivamente, siguiendo las ediciones en la pista con enfoque. ■ Mantenga presionados los botones Ctrl + Shift (mayús) mientras presiona el botón de flecha izquierda o derecha para seleccionar a la izquierda o la derecha, respectivamente, siguiendo las ediciones en la pista con enfoque. Cuando el botón Zoom esté seleccionado: ■ Presione el botón de flecha izquierda o derecha para moverse a la izquierda o la derecha, respectivamente, píxel a píxel (cuando la opción Cuantizar a fotogramas esté desactivada). ■ Mantenga presionado el botón Mayús mientras presiona el botón de flecha izquierda o derecha para seleccionar a la izquierda o la derecha, respectivamente, píxel a píxel. ■ Mantenga presionado el botón Ctrl mientras presiona el botón de flecha izquierda o derecha para moverse al marcador anterior o siguiente, respectivamente. ■ Mantenga presionados los botones Ctrl + Shift (mayús) mientras presiona el botón de flecha izquierda o derecha para seleccionar el marcador anterior o siguiente, respectivamente.

Botón	Descripción
Arriba/Abajo	Cuando el botón Zoom (ídem) no esté seleccionado: ■ Presione estos botones para cambiar la pista con enfoque. ■ Mantenga presionado Shift (mayús) mientras presiona el botón de flecha arriba o abajo para seleccionar un rango de pistas. Cuando el botón Zoom esté seleccionado: ■ Presione estos botones para acercar o alejar el zoom. ■ Mantenga presionado Shift (mayús) mientras presiona el botón de flecha arriba o abajo para cambiar la ampliación de las formas de onda de audio. ■ Mantenga presionado el botón Ctrl mientras presiona los botones de flecha arriba o abajo para acercar el zoom a una selección o a la entrada alta/salida máxima. ■ Mantenga presionados los botones Ctrl + Shift (mayús) mientras presiona los botones de flecha arriba o abajo para modificar las alturas de las pistas.

Rueda de clic táctil (no se muestra)

La rueda de clic táctil permite desplazarse por la escala de tiempo y recortar eventos.

Desplazamiento por la escala de tiempo

Cuando la reproducción está en pausa y el botón Scrub (arrastrar) no está seleccionado, la rueda de clic táctil realiza las siguientes funciones:

- Cuando el botón Zoom no esté seleccionado, gire la rueda en el sentido de las agujas del reloj o en el sentido contrario para desplazarse por la escala de tiempo fotograma a fotograma.
- Cuando el botón Zoom esté seleccionado, gire la rueda en el sentido de las agujas del reloj o en el sentido contrario para desplazarse por la escala de tiempo píxel a píxel.
- Mantenga presionado el botón Shift (mayús) y gire la rueda para crear una selección de tiempo o ampliar una selección.

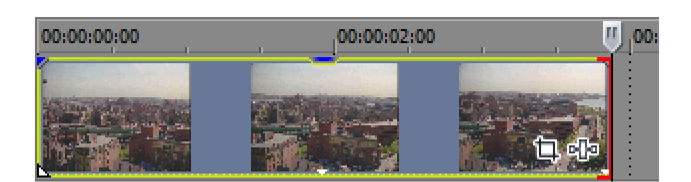
Arrastre de la escala de tiempo

Girar la rueda de clic táctil durante la reproducción aumenta o disminuye la velocidad de reproducción.

Cuando la reproducción está en pausa y el botón Scrub (arrastrar) está seleccionado, girar la rueda de clic táctil arrastra la escala de tiempo.

Recorte de eventos

1. Presione el botón Event Trim (recorte de evento) para pasar al modo de recorte de eventos.
2. Presione el botón de flecha izquierda o derecha para seleccionar el borde de evento que desee recortar. El borde de evento que se va a recortar se indica con un corchete rojo.



3. Gire la rueda de clic táctil para recortar el borde de evento a la izquierda o la derecha en incrementos de un fotograma. Mantenga presionado el botón Ctrl mientras gira la rueda para recortar en incrementos de un píxel. Dependiendo del actual nivel de zoom variará la duración del recorte.

   Para obtener más información, consulte "Ajuste de la duración de un evento" en la página 193 y "Zoom y ampliación" en la página 231.

Uso de Frontier TranzPort

Mediante Frontier TranzPort podrá controlar Vegas Pro de forma inalámbrica.

Para obtener más información acerca de la configuración de Vegas Pro con el fin de utilizar una superficie de control, consulte "Uso de una superficie de control" en la página 655.

Ver las asignaciones de controles

La asignación de los controles para TranzPort es como sigue:

Control	Función	Función alternativa
Pista ◄	Trasladar el enfoque a la pista o el control de mezclador anterior.	Insertar pista de audio
Pista ►	Trasladar el enfoque a la pista o el control de mezclador siguiente.	
Grab.	Preparar pista para grabar.	
Silencio	Silenciar pista.	
Solo	Pista de solo.	
Deshacer	Deshacer.	Rehacer.
Entr	Establecer el inicio de bucle.	

Control	Función	Función alternativa
Sal	Establecer el final de bucle.	
Ampliar	Activar o desactivar el metrónomo.	
Bucle	Activar o desactivar la reproducción en bucle.	Activar o desactivar el control mediante la rueda de clic táctil del volumen, la panoramización o el dispositivo de entrada o salida para las pistas y los controles de mezclador. 1. Presione Pista ◀ (pista anterior) o Pista ▶ (pista siguiente) para seleccionar la pista que desee ajustar. 2. Presione Shift+Loop (mayús+bucle) hasta que el elemento que desee editar se muestre en TranzPort. 3. Mantenga presionado Shift (mayús) mientras gira la rueda de clic táctil para ajustar el control seleccionado.
Shift	Activa o desactiva las funciones alternativas.	
Marcadores Anterior	Moverse al marcador anterior.	
Marcadores Añadir	Insertar un marcador en la posición del cursor.	
Marcadores Siguiente	Moverse al marcador siguiente.	
Rueda de clic táctil	Desplazar el cursor.	Ajustar el volumen o la panoramización de la pista actual.
◀◀	Retroceso rápido.	Retrocede hasta el inicio.
▶▶	Avance rápido.	Avanza hasta el final.
■	Detiene la reproducción o la grabación.	
▶	Reproducir/pausa.	
●	Pinchazo o inicio de grabación.	

Ajustar el volumen de pista o bus

1. Presione Pista ◀ (pista anterior) o Pista ▶ (pista siguiente) para seleccionar la pista o el control de mezclador que desee ajustar.
2. Presione Shift+Loop (mayús+bucle) hasta que TranzPort muestre el volumen.
3. Mantenga presionado Shift (mayús) mientras gira la rueda de clic táctil para ajustar el volumen de la pista o el control de mezclador seleccionado.

Ajustar la panoramización de pista o bus

1. Presione Pista ◀ (pista anterior) o Pista ▶ (pista siguiente) para seleccionar la pista o el control de mezclador que desee ajustar.
2. Presione Shift+Loop (mayús+bucle) hasta que TranzPort muestre la panoramización.

   No todos los controles de mezclador admiten el ajuste de panoramización.

3. Mantenga presionado Shift (mayús) mientras gira la rueda de clic táctil para ajustar la panoramización de la pista o el control de mezclador seleccionado.

Editar el dispositivo de entrada de una pista

1. Presione Pista ◀ (pista anterior) o Pista ▶ (pista siguiente) para seleccionar la pista que desee ajustar.
2. Presione Shift+Loop (mayús+bucle) hasta que TranzPort muestre el dispositivo de entrada de la pista.
3. Mantenga presionado Shift (mayús) mientras gira la rueda de clic táctil para desplazarse por los dispositivos de entrada disponibles. Cuando cambie el dispositivo de entrada, aparecerá un asterisco delante del nombre del dispositivo en TranzPort.
4. Presione Shift+Punch (mayús+pinchazo) para establecer el dispositivo de entrada.

Editar el dispositivo de salida de una pista o tira de canal

1. Presione Pista ◀ (pista anterior) o Pista ▶ (pista siguiente) para seleccionar la pista o la tira de canal que desee ajustar.
2. Presione Shift+Loop (mayús+bucle) hasta que TranzPort muestre el dispositivo de salida de la pista.
3. Mantenga presionado Shift (mayús) mientras gira la rueda de clic táctil para desplazarse por los dispositivos de salida. Cuando cambie el dispositivo de salida, aparecerá un asterisco delante del nombre del dispositivo en TranzPort.
4. Presione Shift+Punch (mayús+pinchazo) para establecer el dispositivo de salida.

Uso de un PreSonus FaderPort

Puede usar un PreSonus FaderPort para controlar Vegas Pro.

Para obtener más información acerca de la configuración de Vegas Pro con el fin de utilizar una superficie de control, consulte "Uso de una superficie de control" en la página 655.

Visualización de las asignaciones de controles

La asignación de los controles para FaderPort es como sigue:

Control	Función	Función alternativa
Controles de fundido/Desvanecedores	Ajusta el volumen del canal activo.	
Panoramización	Ajusta la panoramización del canal activo.	
Silencio	Silencia el canal activo.	
Solo	Silencia los demás canales para que solo se reproduzca el canal activo.	
Grab.	Prepara la pista activa para la grabación.	
Canal ◄	Desplácese a la pista anterior o a la tira de canal de la mesa de mezclas. Se desplaza 8 canales cuando Banco está seleccionado.	
Bank	Alterna entre el desplazamiento por los canales y el modo banco.	
Canal ►	Desplácese a la pista siguiente o a la tira de canal de la mesa de mezclas. Se desplaza 8 canales cuando Bank está seleccionado.	
Salida	Modo fundido del master.	
Lectura	Habilita la automatización de canales en el Modo de lectura. Vuelva a pulsarlo para desactivar la automatización.	
Escritura	Habilita la automatización de canales en el modo Escritura. Vuelva a pulsarlo para desactivar la automatización.	
Pulsación	Habilita la automatización de canales en el modo Pulsación. Vuelva a pulsarlo para desactivar la automatización.	
Desactivado	Desactiva el control de fundido.	
Mezcla	Muestra la mesa de mezclas.	Atenuar salida.

Control	Función	Función alternativa
Proy.	Cambia el comportamiento del control de fundido y del botón giratorio.	
Trns	Activa y desactiva la automatización del canal activo.	
Deshacer	Invierte la última acción realizada.	
Shift	Activa o desactiva las funciones alternativas.	
Ampliar	Activa o desactiva el metrónomo.	Se desplaza hacia la izquierda hasta el próximo marcador.
Usuario	Activa o desactiva la cuenta del metrónomo.	Se desplaza hacia la derecha hasta el próximo marcador.
Bucle	Activa o desactiva la reproducción en bucle.	Añade un marcador en la posición del cursor.
◀◀	Retroceso rápido.	Retrocede hasta el inicio.
▶▶	Avance rápido.	Avanza hasta el final.
■	Detiene la reproducción o la grabación.	
▶	Reproducir/pausa.	
●	Pinchazo o inicio de grabación. La señal LED parpadea para indicar que las pistas están preparadas para la grabación y se mantiene encendida durante la misma.	Renderiza la pista seleccionada en una pista nueva.
Conmutador de pedal	Activa o desactiva la reproducción.	Grabación de inicio/final de pinchazo.

Ajuste del volumen de pista o bus

1. Pulse Canal ◀ o Canal ▶ para seleccionar la pista o la tira de canal de la mesa de mezclas que desea ajustar.

2. Mueva el control de fundido para ajustar el volumen de la pista o la tira de canal seleccionados.



Si desea utilizar el botón de FaderPort para ajustar el volumen del canal, seleccione el botón Proy..

Ajuste de la panoramización de pista o bus

1. Pulse Canal ◀ o Canal ▶ para seleccionar la pista o la tira de canal de la mesa de mezclas que desea ajustar.
2. Gire el botón de FaderPort para ajustar la panoramización de la pista o la tira de canal seleccionados.

    Sugerencias:

   - No todas las tiras de canal admiten el ajuste de panoramización.
   - Si desea utilizar el control de fundido de FaderPort para ajustar el volumen del canal, seleccione el botón Proy..

Inicio de la grabación

1. Prepare las pistas que desea preparar:
   a. Pulse Canal ◀ o Canal ▶ para seleccionar la pista en la que desea grabar.
   b. Pulse Grab. para preparar la pista seleccionada para la grabación.
   c. Repita los pasos a y b para todas las pistas que desea preparar.
2. Pulse Grabar ● para comenzar a grabar en todas las pistas preparadas.
3. Cuando haya terminado de grabar, vuelva a pulsar Grabar ● para detener la grabación.

Uso de superficies de control genéricas

Puede configurar hasta cinco superficies de control MIDI genéricas para utilizarlas con la interfaz de Vegas Pro.

Si desea obtener información sobre su dispositivo específico, consulte la documentación del fabricante.

Para obtener más información acerca de la configuración de una superficie de control, consulte "Uso de una superficie de control" en la página 655.

 Notas:

- Si dispone de un controlador MIDI que incluye botones y botones giratorios o controles deslizantes, puede utilizarlo como dispositivo de control externo. Si desea ver un ejemplo de configuración de una superficie de control genérica con la que controlar las pistas del proyecto, consulte "Configuración de superficies de control genéricas" en la página 686.
- Los parámetros de efectos no se pueden ajustar con un controlador genérico.

 Las superficies de control genérico le permiten controlar la configuración de recorte o la de automatización. Con el fin de controlar la configuración de automatización, se debe asignar un botón para que la superficie de control pase a modo de automatización; además, la opción seleccionada para el botón Configuración de automatización de la pista o el bus que se desea editar debe ser Automatización de escritura (pulsación) o Automatización de escritura (pasador).

Personalización de las asignaciones de controles

Use la ficha Control externo y automatización del cuadro de diálogo Preferencias para seleccionar las superficies de control que desee utilizar y ajustar su configuración.

1. En el menú Opciones, seleccione Preferencias para acceder al cuadro de diálogo del mismo nombre.
2. Seleccione la ficha Control externo y automatización.
3. Haga doble clic en la entrada Control genérico de la lista Dispositivos de control activos para mostrar el cuadro de diálogo Configurar Control genérico.
4. Para añadir o modificar una función haga lo siguiente:
    a. Seleccione una opción de la lista desplegable Ver grupo de función.
    b. Marque la casilla de verificación Aprender.
    c. Seleccione un comando en la lista Comando del host y active el control en la superficie de control.
    d. Puede hacer clic en el botón Editar para ajustar con mayor precisión la configuración de mensaje MIDI.
5. Repita el paso 4 para cada comando que desee que se encuentre disponible en la superficie de control.

     Si desea controlar pistas de audio y vídeo con su controlador MIDI, deberá asignar botones para establecer el controlador en modo de audio y vídeo.

    En la lista desplegable Ver grupo de función, seleccione Asignar y, a continuación, asigne un mensaje MIDI para los comandos Establecer modo de audio y Establecer modo de vídeo.

    A continuación, seleccione Canales de audio de la lista desplegable Ver grupo de función para configurar controles para pistas de audio; seleccione también Canales de vídeo de la lista desplegable Ver grupo de función para configurar controles para pistas de vídeo.

6. Para eliminar una función, seleccione un elemento de la lista Comando del host y haga clic en el botón Restablecer.
7. Para eliminar todas las funciones, haga clic en el botón Restablecer todo.
8. Haga clic en el botón Guardar como para guardar el archivo de configuración actualizado.

Carga de un archivo de asignación de controles

1. En el menú Opciones, seleccione Preferencias para acceder al cuadro de diálogo del mismo nombre.
2. Seleccione la ficha Control externo y automatización en el cuadro de diálogo Preferencias.
3. Haga doble clic en la entrada Control genérico de la lista Dispositivos de control activos para mostrar el cuadro de diálogo Configurar Control genérico.
4. Haga clic en el botón Abrir y localice el archivo de asignación que desee utilizar.
5. Haga clic en Aceptar para aplicar los cambios y regresar al cuadro de diálogo Preferencias.
6. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Preferencias.

Configuración de superficies de control genéricas

Si dispone de un controlador MIDI que incluya botones, teclas o controles deslizantes, puede utilizar dicho dispositivo a modo de superficie de control externa. Para obtener más información, consulte "Uso de una superficie de control" en la página 655.

Por ejemplo, si tiene un teclado MIDI equipado con 8 botones giratorios, este tema de ayuda le mostrará cómo usar esos botones para controlar el volumen de las pistas del proyecto.

 Notas:

- Puede seguir este mismo proceso para asignar un controlador a cualquier parámetro configurable. Para ajustar el volumen de las pistas, en el paso 9 que se muestra más abajo se ha seleccionado el Control deslizante de canal x en la lista Comando del host. Sin embargo, si desea ajustar la panoramización, puede seleccionar Panoramización de canal x; si desea ajustar el nivel de envío de bus, puede seleccionar Envío de canal x.
- Los parámetros de efectos no se pueden controlar con un controlador genérico.

 Las superficies de control genérico le permiten controlar la configuración de recorte o la de automatización. Con el fin de controlar la configuración de automatización, se debe asignar un botón para que la superficie de control pase a modo de automatización; además, la opción seleccionada para el botón Configuración de automatización de la pista o el bus que se desea editar debe ser Automatización de escritura (pulsación) o Automatización de escritura (pasador).

1. En el menú Opciones, seleccione Preferencias para acceder al cuadro de diálogo del mismo nombre.
2. Seleccione la ficha MIDI y compruebe que el puerto al que está conectado el controlador está seleccionado en la lista Dispositivos disponibles para la entrada MIDI.
3. Seleccione la ficha Control externo y automatización.
4. En la lista desplegable Dispositivos disponibles, seleccione Control genérico y haga clic en el botón Añadir. El Control genérico se añade a la lista Dispositivos de control activos.

5. Haga doble clic en la entrada Control genérico de la lista Dispositivos de control activos para mostrar el cuadro de diálogo Configurar control genérico.
6. Dado que el teclado MIDI del ejemplo dispone de 8 botones giratorios, escriba 8 en el cuadro Número de canales.
7. Es el momento de subir y bajar por los bancos de canales de forma que pueda controlar todas las pistas del proyecto.

   Por ejemplo, cuando empiece a usar el controlador, los botones ajustarán las pistas 1-8. Si va hacia abajo por las pistas, puede controlar las pistas 9-16 y así sucesivamente.

   a. En la lista desplegable Ver grupo de función, seleccione Canales.
   b. Marque la casilla de verificación Aprender.
   c. Seleccione Bajar banco de canales en la lista Comando del host.
   d. Pulse el botón o la tecla que desea usar para cambiar al siguiente grupo de 8 pistas.
   e. Seleccione Subir banco de canales en la lista Comando del host.
   f. Pulse el botón o la tecla que desea usar para cambiar al grupo anterior de 8 pistas.
8. Seleccione Canales de audio en la lista desplegable Ver grupo de función.
9. Programe todos los botones:
   a. Compruebe que la casilla Aprender sigue marcada.
   b. Seleccione el Control de fundido Canal 1 en la lista Comando del host.
   c. Active el botón 1 del teclado MIDI. Observará que las columnas Canal, Mensaje MIDI y Datos MIDI están actualizadas.
   d. Repita los pasos 9a y 9b para programar los botones de 2 a 8 del teclado.
10. Es el momento de asignar un botón para activar y desactivar el modo de automatización con el fin de poder usar los botones para ajustar el volumen de la pista (recorte) o grabar la automatización del volumen:
    a. En la lista desplegable Ver grupo de función, seleccione Asignar.
    b. Seleccione Alternar modo de automatización en la lista Comando del host.
    c. Compruebe que la casilla Aprender sigue seleccionada y pulse el botón o la tecla que desea usar para activar y desactivar el modo de automatización.

       Observará que las columnas Canal, Mensaje MIDI y Datos MIDI están actualizadas.
11. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Configurar control genérico y después haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Preferencias.

12. En el menú Opciones, seleccione Control externo para habilitar el controlador.

    Está listo para empezar a usar el controlador.

    - Active todos los botones giratorios del controlador y observará que el botón giratorio 1 ajusta el volumen (recorte) de la pista 1, el botón giratorio 2 ajusta el volumen de la pista 2 y así sucesivamente.
    - Pulse el botón que ha asignado para bajar en el banco de canales en el paso 7.

      Active todos los botones giratorios del controlador y observará que ahora el botón giratorio 1 ajusta el volumen (recorte) de la pista 9, el botón giratorio 2 ajusta el volumen de la pista 10 y así sucesivamente.
    - Pulse el botón que ha asignado para subir en el banco de canales en el paso 7 de forma que pueda controlar de nuevos las pistas de 1 a 8.
    - Pulse el botón que ha asignado para activar y desactivar el modo de automatización en el paso 10.

      Seleccione el botón Configuración de automatización de cada pista para habilitar la grabación de automatización.

      Inicie la reproducción y active todos los botones giratorios del controlador; observará que el botón giratorio 1 graba la automatización del volumen en la pista 1, el botón giratorio 2 graba la automatización del volumen en la pista 2 y así sucesivamente.
    - Pulse de nuevo el botón de cambio de modo de automatización y podrá usar los botones giratorios para volver a ajustar los niveles de recorte de las pistas.

Uso de joysticks para panoramización, ajuste de controles y corrección de color

Puede utilizar un joystick para ajustar los controles de fundido y los desvanecedores, la panoramización surround, y los controles de rueda de colores en los plugins Color Corrector.

Si utiliza un joystick con retroalimentación de fuerza, esta característica añade un elemento táctil a sus sesiones de edición.

La carpeta de perfiles de joystick de la carpeta de programa de Vegas Pro contiene los archivos .ini para posibilitar la asignación de botones correspondientes a varios joysticks, así como instrucciones para crear o editar las asignaciones de los joysticks. Estos perfiles son específicos para cada modelo de joystick. Si solo puede utilizar las funciones del botón de disparo del joystick, significa que está utilizando un perfil predeterminado. Consulte nuestra página de descarga para comprobar si existen perfiles actualizados: http://www.sonycreativesoftware.com/download.

Siga las instrucciones del fabricante para calibrar el joystick antes de utilizarlo con el software Vegas Pro.

Uso del joystick Microsoft SideWinder Force Feedback 2

Control	Función
Iniciar	Habilita el joystick.
Palanca	Mueve el control que tenga enfoque.
Pulsador superior (control del punto de vista)	Mueve el punto de panoramización a los bordes o las esquinas del panoramizador surround o de la ventana Panoramizador surround.
Botón 2	Restablece el control a la posición predeterminada para los controles de fundido y desvanecedores con enfoque o para las ruedas de colores de Color Corrector. Centra la panoramización de pista para los proyectos estéreo. Abre/Cierra la ventana del panoramizador surround.
Botón 3	Pasa al fotograma clave de panoramización, al control de mezclador o a la rueda de colores de Color Corrector anterior.
Botón 4	Pasa al fotograma clave de panoramización, al control de mezclador o a la rueda de colores Corrector de color siguiente.
Botón 5	Mantenga presionado el botón y utilice el control de aceleración para ajustar el control de fundido Volumen en la lista de pistas. Mantenga presionado el botón y utilice el control de aceleración para ajustar el control de fundido Volumen del bus o el Control de fundido de salida del efecto asignable en la mesa de mezclas. Mantenga presionado el botón y utilice el control de aceleración para ajustar el control de fundido Centro en la ventana del panoramizador surround.
Botón 6	Mantenga presionado el botón y utilice el control de aceleración para ajustar el control de fundido multifunción en la lista de pistas. Mantenga presionado el botón y utilice el control de aceleración para ajustar el control de fundido de entrada del efecto asignable en la mesa de mezclas. Mantenga presionado el botón y utilice el control de aceleración para ajustar el control deslizante Suavidad en la ventana del panoramizador surround.
Botón 7	Mueve el enfoque a la pista, a la tira de canal de la mesa de mezclas o a la rueda de colores anterior.
Botón 8	Mueve el enfoque a la pista, a la tira de canal de la mesa de mezclas o a la rueda de colores siguiente.
Control de aceleración	Se combina con los botones 5 o 6 para ajustar el control seleccionado.

Uso del joystick LogitechWingman

Control	Función
Iniciar	Habilita el joystick.
Palanca	Mueve el control que tenga enfoque.
Pulsador superior (control del punto de vista)	Mueve el punto de panoramización a los bordes o las esquinas del panoramizador surround o de la ventana Panoramizador surround.
Botón 2	Mueve el enfoque a la pista, a la tira de canal de la mesa de mezclas o a la rueda de colores Corrector de color anterior.
Botón 3	Mueve el enfoque a la pista, a la tira de canal de la mesa de mezclas o a la rueda de colores Corrector de color siguiente.
Botón 4	Pasa al fotograma clave de panoramización, a la tira de canal de la mesa de mezclas o a la rueda de colores Corrector de color siguiente.
Botón 5	Pasa al fotograma clave de panoramización, a la tira de canal de la mesa de mezclas o a la rueda de colores Corrector de color anterior.
Botón 6	Restablece el control a la posición predeterminada para los controles de fundido y desvanecedores con enfoque o para las ruedas de colores de Color Corrector. Centra la panoramización de pista para los proyectos estéreo. Abre/Cierra la ventana del panoramizador surround.
Botón 7	Mantenga presionado el botón y utilice el control de aceleración para ajustar el control de fundido Volumen en la lista de pistas. Mantenga presionado el botón y utilice el control de aceleración para ajustar el control de fundido Volumen del bus o el Control de fundido de salida del efecto asignable en la mesa de mezclas. Mantenga presionado el botón y utilice el control de aceleración para ajustar el control de fundido Centro en la ventana del panoramizador surround.
Control de aceleración	Se combina con el botón 7 para ajustar el control seleccionado.

Uso del joystick Gravis Eliminator Precision Pro

Control	Función
Iniciar	Habilita el joystick.
Palanca	Mueve el control que tenga enfoque.
Pulsador superior (control del punto de vista)	Mueve el punto de panoramización a los bordes o las esquinas del panoramizador surround o de la ventana Panoramizador surround.
Botón 2	Cambia la curva de panoramización en la ventana del panoramizador surround.

Control	Función
Botón 3	Mueve el enfoque a la pista, a la tira de canal de la mesa de mezclas o a la rueda de colores Corrector de color anterior.
Botón 4	Mueve el enfoque a la pista, a la tira de canal de la mesa de mezclas o a la rueda de colores Corrector de color siguiente.
Botón 5	Restablece el control a la posición predeterminada para los controles de fundido y desvanecedores con enfoque o para las ruedas de colores de Color Corrector. Centra la panoramización de pista para los proyectos estéreo. Abre/Cierra la ventana del panoramizador surround.
Rueda de desplazamiento	Pasa al fotograma clave de panoramización, a la tira de canal de la mesa de mezclas o a la rueda de colores Corrector de color anterior/siguiente.
Botón 6 (presionar rueda de desplazamiento)	Abre/Cierra la ventana del panoramizador surround.
Botón 7	Mantenga presionado el botón y utilice el control de aceleración para ajustar el control de fundido Volumen en la lista de pistas. Mantenga presionado el botón y utilice el control de aceleración para ajustar el control de fundido Volumen del bus o el Control de fundido de salida del efecto asignable en la mesa de mezclas. Mantenga presionado el botón y utilice el control de aceleración para ajustar el control de fundido Centro en la ventana del panoramizador surround.
Botón 8	Mantenga presionado el botón y utilice el control de aceleración para ajustar el control de fundido multifunción en la lista de pistas. Mantenga presionado el botón y utilice el control de aceleración para ajustar el control de fundido de entrada del efecto asignable en la mesa de mezclas. Mantenga presionado el botón y utilice el control de aceleración para ajustar el control deslizante Suavidad en la ventana del panoramizador surround.
Control de aceleración	Se combina con los botones 7 u 8 para ajustar el control seleccionado.

Uso de controladores multimedia

Vegas Pro admite varios controladores multimedia que se pueden utilizar para llevar a cabo la edición y la reproducción sin ratón. Ahora puede aumentar su productividad y conservar una mano libre para sostener la taza del café.

La finalidad de este tema es mostrarle cómo interactúa la interfaz de Vegas Pro con varios controladores multimedia con los que estamos familiarizados y que hemos probado. Puede que otros controladores también funcionen.

Si desea obtener información específica sobre su controlador multimedia, consulte la documentación del fabricante.

Configuración predeterminada de Contour ShuttlePro

Configuración predeterminada

Los archivos .pref de ShuttlePro se incluyen con la instalación de Vegas Pro. Puede utilizarlos para configurar un controlador Contour ShuttlePro o ShuttlePro v. 2 a fin de utilizarlo con Vegas Pro.

 Si dispone de la versión 2.5 del controlador ShuttlePro o una posterior, puede utilizar la función de información de configuración de exportación del controlador para crear una representación gráfica de la configuración actual.

Configuración predeterminada de Contour ShuttleXpress

Los archivos .pref de ShuttleXpress se incluyen con la instalación de Vegas Pro. Puede utilizarlos para configurar un controlador Contour ShuttleXpress a fin de utilizarlo con Vegas Pro.

 Si dispone de la versión 2.5 del controlador ShuttleXpress o una posterior, puede utilizar la función de información de configuración de exportación del controlador para crear una representación gráfica de la configuración actual.

Desplazamiento por la escala de tiempo con un controlador ShuttlePro o ShuttleXpress

Utilice el control de salto (shuttle ring) y la rueda de clic táctil (jog dial) para desplazarse por la escala de tiempo. Si utiliza un controlador ShuttlePro, también puede utilizar los botones de las filas superior e inferior para desplazarse.

Puede establecer la velocidad del control de salto mediante la lista desplegable Velocidad de salto/JKL en la ficha Edición del cuadro de diálogo Preferencias.

Desplazamiento por la escala de tiempo con un controlador PowerMate u otro distinto

Si dispone de un controlador multimedia como Griffin Technology PowerMate, puede asignar su controlador a las teclas de salto/edición F3/F9.

Asigne la función de botón único a la tecla Entrar para la funcionalidad Reproducir/Pausa. Cuando esté en pausa, el botón giratorio saltará de fotograma en fotograma.

Si utiliza las teclas [o] para pasar al modo de recorte de bordes de eventos, el botón giratorio recortará el evento:

- Gire el botón a izquierda o derecha para recortar el borde del evento seleccionado.
- Mantenga presionada la tecla Alt mientras gira el botón para realizar un recorte con deslizamiento.

- Mantenga presionada la tecla Ctrl mientras gira el botón para cambiar la velocidad de reproducción del evento.
- Mantenga presionadas las teclas Ctrl+Alt mientras gira el botón para realizar un recorte adyacente.

Durante la reproducción, el botón giratorio funcionará como un control de salto de velocidad variable. Puede establecer la velocidad del control de salto mediante la lista desplegable Velocidad de salto/JKL en la ficha Edición del cuadro de diálogo Preferencias.

Edición de eventos con un controlador ShuttlePro o ShuttleXpress

Puede utilizar la segunda fila de botones y la rueda de clic táctil (jog dial) para mejorar aún más el método de recorte de bordes de eventos basado en el teclado.

1. Si desea que los eventos subsiguientes se expandan a medida que recorta, haga clic en el botón Expansión automática para activar el modo Expansión automática. Para obtener más información, consulte "Expansión posterior a la edición" en la página 180.
2. Presione el botón Anular selecciones del controlador ShuttlePro para anular la selección de todos los eventos.
3. Seleccione una pista y coloque el cursor de edición sobre el evento que desee editar.
4. Presione los botones Sel. inicio del evento o Sel. final del evento y desplácese hasta el borde que desee editar. Aparecerá un paréntesis rojo en la escala de tiempo para indicar qué borde de evento se va a recortar.
5. Realice las ediciones que desee hasta quedar totalmente satisfecho con el resultado:
    - Gire la rueda de clic táctil a izquierda o derecha para recortar el borde del evento seleccionado.
    - Mantenga presionada la tecla Alt mientras gira la rueda para realizar un recorte con deslizamiento.
    - Mantenga presionada la tecla Ctrl mientras gira la rueda para cambiar la velocidad de reproducción del evento.
    - Mantenga presionadas las teclas Ctrl+Alt mientras gira la rueda para realizar un recorte adyacente.

Capítulo 33

Uso de secuencias de comandos

Puede usar la creación de secuencias de comandos para racionalizar tareas repetitivas, integrar con aplicaciones externas e implementar funciones personalizadas.

En el menú Herramientas, seleccione Creación de secuencias de comandos para seleccionar un comando en el submenú.

Puede buscar la API de creación de secuencias de comandos y las secuencias de comandos de muestra en la carpeta Extras del disco de la aplicación de Vegas® Pro o en nuestro sitio web. http://www.sonycreativesoftware.com/download/step1.asp?CatID=15. Para obtener más información sobre la creación de secuencias de comandos, consulte el foro sobre la creación de secuencias de comandos de Vegas Pro.
http://www.sonycreativesoftware.com/forums/ShowTopics.asp?ForumID=21.



Para usar las secuencias de comandos que se crearon para el software Vegas Pro 4.0, tendrá que revisar el espacio de nombres de la secuencia de comandos y cambiar SonicFoundry.Vegas por Sony.Vegas. Por ejemplo, la línea que incluye "`import SonicFoundry.Vegas;`" debería cambiarse por "`import Sony.Vegas;`" antes de ejecutar la secuencia de comandos.



Las secuencias de comandos pueden suponer un riesgo de seguridad para el equipo, ya que pueden eliminar, leer y escribir archivos; ejecutar programas, acceder a Internet, acceder a archivos en red, etc. Examine siempre el contenido de una secuencia de comandos antes de ejecutarla. Si no lo comprende, no la ejecute a menos que venga de una fuente de confianza. En general, tome las mismas precauciones que tomaría con cualquier programa que descargue de Internet o reciba en un archivo adjunto en un mensaje de correo electrónico.



J# no es compatible con .NET 4.0. Si necesita utilizar secuencias de comandos de JScript, instale las bibliotecas en tiempo de ejecución .NET 2.0/3.5.

Para la instalación, seleccione Programas y características, seleccione Activar o desactivar las características de Windows y, a continuación, marque la casilla de verificación .NET Framework 3.5 (incluye .NET 2.0 y 3.0).

Una vez instalado .NET, reinicie Vegas Pro.

Ejecución de una secuencia de comandos

1. En el menú Herramientas, seleccione Creación de secuencias de comandos.
2. Elija una secuencia de comandos en el submenú o seleccione Ejecutar secuencia de comandos en el submenú para desplazarse hasta el archivo de secuencias de comandos (.vb o .js) que desee ejecutar.

Adición de una secuencia de comandos al menú Creación de secuencias de comandos

Cuando se inicia el programa, Vegas Pro buscará en la subcarpeta de menús de secuencia de comandos situada en la carpeta de programa de Vegas Pro para determinar qué secuencias de comandos aparecerán en el submenú Creación de secuencias de comandos. De forma predeterminada, esta carpeta es *C:\Program Files\Sony\Vegas Pro\13.0\Script Menu*.

1. Añada o elimine secuencias de comandos en la carpeta de menús de secuencias de comandos para cambiar el contenido del submenú.

    Para evitar la duplicación de archivos de secuencias de comandos, puede usar métodos abreviados en la carpeta de menú de secuencias de comandos.

2. En el menú Herramientas, seleccione Creación de secuencias de comandos y después seleccione Volver a explorar carpeta de menús de secuencias de comandos para actualizar el menú.

Uso de las extensiones de Vegas Pro

Las extensiones de Vegas Pro son secuencias de comandos compilados que están disponibles debajo del submenú Extensiones en los menús Ver, Edición o Herramientas. Estas extensiones se cargan cuando Vegas Pro se inicia y permanecen cargadas durante la ejecución del programa. Las extensiones pueden responder a cambios en los datos de proyecto, controlar la reproducción y mostrar una interfaz no modal.

Puede utilizar el cuadro de diálogo Personalizar barra de herramientas para añadir extensiones de Vegas Pro a la barra de herramientas o usar el cuadro de diálogo Personalizar teclado para asignar métodos abreviados de teclado a las extensiones de Vegas Pro. Para obtener más información, consulte "Personalizar barra de herramientas" en la página 701 y "Personalización de métodos abreviados de teclado" en la página 702.

Las extensiones de Vegas Pro se guardan en C:\Users*user name*\AppData\Local\Sony\ Application Extensions.

Para obtener más información acerca de la creación de las extensiones de Vegas Pro, consulte la API (del inglés Application Programming Interface, Interfaz de programación de aplicaciones) de creación de secuencias de comandos en la carpeta Extras situada en el disco de la aplicación o en nuestro sitio web. http://www.sonycreativesoftware.com/download/step1.asp?CatID=15.

Creación de una secuencia de comandos

Vegas Pro La creación de secuencias de comandos de utiliza Microsoft .NET Framework. Puede escribir secuencias de comandos en C#, JScript o Visual Basic .NET.

Edición de una secuencia de comandos existente

Todo lo que necesita para editar una secuencia de comandos es un editor de texto (y un conocimiento medio sobre cómo crearlos en JScript o Visual Basic .NET). Los que se incluyen en Vegas Pro contienen todos los comentarios para ayudarle a buscar y editar los parámetros que necesite.

1. Cree una copia del archivo de secuencia de comandos (.vb o .js) que desee editar y asigne un nombre descriptivo a la copia.
2. Abra la nueva copia de la secuencia de comandos en el editor de texto.

   Edítela según sea necesario. Los comentarios en la secuencia de comandos le ayudarán a averiguar los parámetros que necesita editar.

   Los comentarios están indicados con dos barras oblicuas: //.

   Por ejemplo, la secuencia de comandos AddEffectToAllMedia.js incluye las líneas siguientes:

   // This is the full name of the effect plug-in you want to add.

   var plugInName = "Sony Timecode";

   // This is the name of the preset you want. Set this to null if you

   // want the default preset.

   var presetName = "SMPTE Drop (29.97 fps)";

   La secuencia de comandos predeterminada aplica el plugin Sony Timecode a todos los medios de vídeo del proyecto mediante la opción predeterminada SMPTE con caída (29,97 fps). Si desea aplicar el ajuste predeterminado Configuración 7.5 extremadamente conservadora del plugin Colores de difusión a todos los medios de audio, podría editar la secuencia de comandos de la siguiente manera (los cambios aparecerán en rojo):

   // This is the full name of the effect plug-in you want to add.

   var plugInName = "Sony Broadcast Colors";

   // This is the name of the preset you want. Set this to null if you// want the default preset.
   var presetName = "Extremely Conservative - 7.5 Setup

   La variable plugInName debería usar el nombre del plugin que aparece en el Selector de plugins. La variable presetName debería usar el nombre de la opción predeterminada que se muestra en el cuadro Predeterminado en la ventana Efectos.
3. Guarde la secuencia de comandos.

Creación de imágenes personalizadas de botones para secuencias de comandos

Si desea ver los iconos personalizados para las secuencias de comandos en el menú y barras de herramientas de la creación de la secuencia de comandos, podrá añadir archivos .png a la carpeta de menú de secuencias de comandos.

1. Cree un archivo PNG de 32 bits con el icono que desee usar. Los iconos deben ser de 16x16 píxeles. Se admite la transparencia.
2. Guarde el archivo PNG en la carpeta de menú de secuencias de comandos (normalmente será *C:\Program Files\Sony\Vegas Pro\Script Menu*) con el mismo nombre que el icono de la secuencia de comandos debería representar.

   Por ejemplo, para asignar un icono predeterminado a la secuencia de comandos HelloWorld.js, el icono debería guardarse como HelloWorld.js.png.
3. Personalice la barra de herramientas según crea necesario. Los iconos personalizados se mostrarán en la barra de herramientas del menú Creación de secuencias de comandos (y en cualquiera que incluya la secuencia de comandos) la próxima vez que inicie la aplicación.

Uso de Vegas Pro Opciones de línea de comandos de

Puede usar los siguientes comandos para iniciar Vegas Pro desde la línea de comandos, abrir proyectos, iniciar secuencias de comandos, enviar argumentos a secuencias de comandos o iniciar extensiones de Vegas Pro.

NOLOGO

Inicia Vegas Pro sin que se muestre la pantalla de bienvenida de la aplicación.

Ejemplo: Vegas120.exe /NOLOGO

OPEN

Inicia Vegas Pro y abre el proyecto o archivo de medios especificado.

Ejemplos:

Vegas120.exe /OPEN "E:\Video\Wildflowers 001.avi"

o

Vegas120.exe /OPEN "E:\Vegas_Projects\24p widescreen.veg"

RUNSCRIPT

Inicia Vegas Pro y ejecuta la secuencia de comandos especificada.

Ejemplos:

Vegas120.exe /RUNSCRIPT "C:\CustomScripts\ScriptName.cs"

o

Vegas120.exe /SCRIPT "C:\CustomScripts\ScriptName.cs"

SCRIPTARGS

Inicia Vegas Pro y envía los argumentos especificados a una secuencia de comandos.

Ejemplo: Vegas120.exe /SCRIPTARGS "<*argument*>" /SCRIPT "<script path>"

 Para obtener más información sobre los argumentos de secuencias de comandos, consulte la API de creación de secuencias de comandos de Vegas Pro.

CMDMODULE

Inicia Vegas Pro y carga la extensión de Vegas especificada.

Puede usar este método para añadir extensiones de Vegas Pro que no están guardadas en la ruta de búsqueda de extensiones.

Ejemplo: Vegas120.exe /CMDMODULE "E:\Extensions\MyExtension.dll"

OPENPRJ

Inicia Vegas Pro y abre el archivo de proyecto al que se hace referencia en el archivo de medios especificado.

Ejemplo: Vegas120.exe /OPEN "E:\Video\Wildflowers 001.avi"

 Este comando no producirá ningún efecto si el archivo de medios especificado no se renderizó con una referencia de ruta de proyecto incrustada.

COLORES

Inicia Vegas Pro usando el esquema de color de Vegas Pro o el de Windows. Cuando se utiliza la opción de línea de comandos, se ignorará la opción Usar esquema de color de Vegas Pro de la ficha Visualización del cuadro de diálogo Preferencias.

Para ejecutarlo usando el esquema de color de Vegas Pro, use Vegas120.exe /COLORS 1.

Para ejecutarlo usando el esquema de color de Windows, utilice Vegas120.exe /COLORS 0.

 Si está utilizando un esquema de color de alto contraste en Windows, se ignoran la preferencia Usar esquema de color de Vegas Pro y el argumento de línea de comandos.

Capítulo 34

Personalización de la interfaz de Vegas Pro

Puede personalizar la interfaz de Vegas® Pro para adaptarla a sus necesidades y preferencias de funcionamiento.

Personalizar barra de herramientas

En el menú Opciones, seleccione Personalizar barra de herramientas o Personalizar barra de herramientas de escala de tiempo para añadir, eliminar y reorganizar botones en la barra de herramientas.

Para obtener más información, consulte "barra de herramientas principal" en la página 18 o "Barra de herramientas de transporte y escala de tiempo" en la página 551.

 Para devolver la barra de herramientas a su configuración original, haga clic en el botón Restablecer.

Adición de botones a la barra de herramientas

1. En el menú Opciones, seleccione Personalizar barra de herramientas o Personalizar barra de herramientas de escala de tiempo. Aparecerá el cuadro de diálogo Personalizar barra de herramientas.
2. En la lista de botones actuales de la barra de herramientas, seleccione el botón que desee que suceda al nuevo botón. Por ejemplo, si va a añadir el botón Recortar y desea que aparezca antes que el botón Cortar, seleccione el botón Cortar.
3. En la lista de botones disponibles para la barra de herramientas, seleccione el botón que desee añadir y haga clic en el botón Añadir. Se añadirá el nuevo botón a la barra de herramientas.

 También se puede añadir un separador entre grupos de botones para dividirlos en grupos lógicos. Para añadir un separador, seleccione Separador en la lista Botones disponibles para la barra de herramientas y haga clic en el botón Añadir.

Eliminación de botones de la barra de herramientas

En la lista Botones de la barra de herramientas, seleccione el botón que desee eliminar y haga clic en el botón Eliminar (o haga doble clic en el botón).

Reorganización de los botones de la barra de herramientas

En la lista de botones actuales de la barra de herramientas, seleccione el botón que desee mover y haga clic en el botón Subir o Bajar.

Personalización de métodos abreviados de teclado

En el menú Opciones, seleccione Personalizar teclado para personalizar los métodos abreviados de teclado disponibles en la interfaz de Vegas Pro.

El cuadro Asignación del teclado muestra los métodos abreviados de teclado asignados actualmente. Haga clic en una ficha situada en el centro del cuadro de diálogo para seleccionar los métodos abreviados que desea ver.

Edición o creación de nuevos métodos abreviados

1. Haga clic en una ficha situada en el centro del cuadro de diálogo para indicar el tipo de comando que desea asignar a un método abreviado de teclado.
2. Seleccione un comando de la lista.

    Puede especificar una palabra en el cuadro Mostrar comandos que contengan para filtrar la lista de comandos de forma que solo se muestren los comandos que contengan la palabra que ha especificado.

3. Haga clic en el cuadro Método abreviado y presione la combinación de teclas que desea asignar al comando seleccionado.
4. Haga clic en el botón Añadir para asignar la combinación de teclas del cuadro Teclas de método abreviado al comando seleccionado.

Almacenamiento de una asignación del teclado

Haga clic en el botón Guardar como y especifique un nombre para guardar los métodos abreviados de teclado actuales en un archivo .ini en la carpeta C:\Users\<nombre de usuario>\AppData\Roaming\Sony\Vegas Pro\13.0.

 La carpeta AppData no es visible si no está marcado el botón de opción Mostrar todos los archivos y carpetas ocultos en la ficha Ver del panel de control Opciones de carpeta de Windows.

Puede usar este archivo como copia de seguridad o para compartir los métodos abreviados de teclado con otros usuarios de Vegas Pro.

Eliminación de una asignación del teclado

Seleccione una asignación en la lista desplegable Asignación del teclado y haga clic en el botón Eliminar para eliminar la asignación del teclado seleccionada.

 No es posible eliminar la asignación del teclado predeterminada de Vegas Pro.

Importación o cambio de nombre de asignaciones del teclado

Copie un archivo de asignación de teclado .ini de Vegas Pro en la carpeta C:\Users\<nombre de usuario>\AppData\Roaming\Sony\Vegas Pro\13.0.

 La carpeta AppData no es visible si no está marcado el botón de opción Mostrar todos los archivos y carpetas ocultos en la ficha Ver del panel de control Opciones de carpeta de Windows.

La próxima vez que inicie Vegas Pro, la nueva asignación del teclado estará disponible en la lista desplegable Asignación del teclado del cuadro de diálogo Personalizar teclado.

 Si desea especificar el nombre que usará para identificar una asignación del teclado en el cuadro de diálogo Personalizar teclado, abra el archivo .ini en un editor de texto y modifique la parte <Nombre para mostrar> de la entrada Nombre=<Nombre para mostrar>. Guarde el archivo .ini y reinicie Vegas Pro para usar el nuevo nombre.

Restablecimiento de la asignación del teclado predeterminada

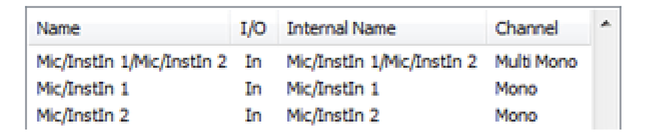
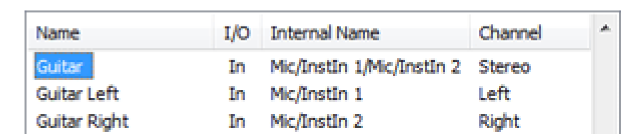
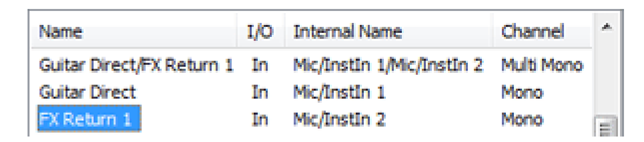
Seleccione [Predeterminado] en la lista desplegable Asignación del teclado y haga clic en Aceptar para restablecer los valores predeterminados.

Personalización de asignación de nombres de puertos ASIO

Al utilizar una tarjeta de sonido ASIO, se mostrarán en Vegas Pro los nombres predeterminados de cada uno de los puertos del dispositivo. Si tiene una configuración simple, seguramente los nombres predeterminados se le ajustarán bien. No obstante, si tiene una configuración compleja, la personalización de los nombres de los puertos podrá ayudarle a realizar el seguimiento del direccionamiento con etiquetas significativas.

Por ejemplo, si tiene los monitores de la sala de control conectados a las salidas 1 y 2 de la tarjeta de sonido, puede cambiar los nombres predeterminados de los puertos Salida principal 1I y Salida principal 1D por MntrSc Izquierdo y MntrSc Derecho. Si el micrófono vocal principal está conectado a Mic/Inst 1, podría nombrar el puerto VocalPrinc, y un micrófono de armonía conectado a Mic/Inst 1 podría etiquetarse como Armonía.

1. En el menú Opciones, seleccione Preferencias y haga clic en la ficha Dispositivo de audio.
2. Seleccione su interfaz de audio ASIO de la lista desplegable Tipo de dispositivo de audio y, después, haga clic en Aplicar.
3. Haga clic en el botón Opciones avanzadas para acceder al cuadro de diálogo Configuración de audio avanzada.
4. Si desea modificar el nombre de un puerto de entrada o de salida, haga clic en la etiqueta de la columna Nombre y, después, presione F2. A continuación, especifique un nuevo nombre en el cuadro de edición.

<table>
<tr><th>Elemento</th><th>Descripción</th></tr>
<tr><td>Nombre</td><td>
El nombre del puerto tal y como se mostrará en Vegas Pro.

<table>
<tr><th>Name</th><th>I/O</th><th>Internal Name</th><th>Channel</th></tr>
<tr><td>Mic/InstIn 1/Mic/InstIn 2</td><td>In</td><td>Mic/InstIn 1/Mic/InstIn 2</td><td>Multi Mono</td></tr>
<tr><td>Mic/InstIn 1</td><td>In</td><td>Mic/InstIn 1</td><td>Mono</td></tr>
<tr><td>Mic/InstIn 2</td><td>In</td><td>Mic/InstIn 2</td><td>Mono</td></tr>
</table>
Los pares de entrada y las salidas pueden ser mono, mono múltiple o estéreo.
■ Mono: Una entrada o salida de canal único.
■ Estéreo: Un par de dos entradas o salidas mono. Por ejemplo, puede conectar las salidas derecha e izquierda de un dispositivo estéreo a una entrada estéreo.
■ Mono múltiple: Un grupo de dos canales monoaurales como puerto multicanal. El contenido de los canales procede de distintas fuentes monoaurales y su finalidad no es mezclarse como señal estéreo. Por ejemplo, puede conectar dos micrófonos a entradas separadas para grabar voces de armonías.

<table>
<tr><th>Name</th><th>I/O</th><th>Internal Name</th><th>Channel</th></tr>
<tr><td>Guitar</td><td>In</td><td>Mic/InstIn 1/Mic/InstIn 2</td><td>Stereo</td></tr>
<tr><td>Guitar Left</td><td>In</td><td>Mic/InstIn 1</td><td>Left</td></tr>
<tr><td>Guitar Right</td><td>In</td><td>Mic/InstIn 2</td><td>Right</td></tr>
</table>
Tras cambiar el nombre del puerto mono múltiple Mic/InstEn 1/Mic InstEn 2 por Guitarra, el puerto cambiará a estéreo, y los canales izquierdo y derecho cambiarán sus nombres a Guitarra izquierda y Guitarra derecha.

<table>
<tr><th>Name</th><th>I/O</th><th>Internal Name</th><th>Channel</th></tr>
<tr><td>Guitar Direct/FX Return 1</td><td>In</td><td>Mic/InstIn 1/Mic/InstIn 2</td><td>Multi Mono</td></tr>
<tr><td>Guitar Direct</td><td>In</td><td>Mic/InstIn 1</td><td>Mono</td></tr>
<tr><td>FX Return 1</td><td>In</td><td>Mic/InstIn 2</td><td>Mono</td></tr>
</table>
Si cambia alguno de los nombres de los canales de un puerto estéreo, el puerto cambiará a canal mono múltiple y las etiquetas se actualizarán según sea necesario.
Si desea volver a un canal estéreo, puede cambiar el nombre del canal mono múltiple.
</td></tr>
</table>

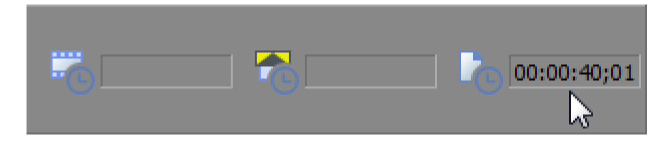
Elemento	Descripción
	Notas: ■ Los nombres de puertos ASIO no se guardan por proyecto. ■ En los pares estéreo, los puertos con número impar representan al canal izquierdo; los puertos con número par representan al canal derecho. ■ Los pares estéreo deben constar de canales secuenciales. No se pueden crear pares estéreo a partir de canales arbitrarios. ■ Si desea restablecer el nombre predeterminado de un puerto, elimine la etiqueta de la columna Nombre y se restablecerá el Nombre interno. ■ Si desea restablecer los nombres de todos los puertos, haga clic en el botón Restablecer nombres (o presione Alt+N).
E/S	Indica si el puerto es de entrada o de salida.
Nombre interno	El nombre predeterminado del puerto.
Canal	Indica si un puerto es estéreo, mono o mono múltiple.

Regla de tiempo

Puede especificar cómo se muestra la regla de tiempo (en unidades de tiempo).



Para establecer la posición del cursor, haga clic en la escala de tiempo o regla de tiempo El cursor se mueve hasta la posición en la que ha hecho clic y la posición del cursor se muestra debajo de la escala de tiempo.



Cambio del formato de la regla

Para cambiar el formato de tiempo de la regla:

- Seleccione la ficha Regla en la ventana Propiedades del proyecto. Seleccione un formato de la lista desplegable Formato de tiempo de la regla. Para obtener más información, consulte "Configuración de propiedades de proyecto" en la página 57.
- En el menú Opciones, seleccione Formato de regla y elija un formato del submenú.

 Para sincronizar audio a vídeo, es crucial que el formato de código de tiempo SMPTE utilizado en el secuenciador o en la estación de trabajo de audio digital sea el mismo que el código de tiempo SMPTE segmentado en el vídeo. De este modo, se garantiza que los tiempos SMPTE de la pantalla de vídeo y del monitor del equipo se sincronizarán durante la reproducción.

Formato	Descripción
Muestras	Muestra la regla de tiempo en muestras.
Tiempo	Muestra la regla en horas:minutos:segundos.milisegundos.
Segundos	Muestra la regla en segundos.
Tiempo y fotogramas	Muestra la regla en horas:minutos:segundos.fotogramas.
Fotogramas absolutos	Muestra la regla con todos los fotogramas numerados de forma secuencial desde el comienzo del proyecto.
Medidas y golpes	Muestra la regla en medidas.golpes.tics, donde 64 tics = 1 golpe. Para determinar el tempo y el número de golpes por medida, utilice la ficha Regla del cuadro de diálogo Propiedades del proyecto. Para obtener más información, consulte "Configuración de propiedades de proyecto" en la página 57.
Pies y fotogramas de 16 mm (40 fpp)	Muestra la regla en pies y fotogramas a una velocidad de 40 fotogramas por pie.
Pies y fotogramas de 35 mm (16 fpp)	Muestra la regla en pies y fotogramas a una velocidad de 16 fotogramas por pie.
IVTC de sincronización de película SMPTE (22,9764 fps)	Muestra la regla en horas:minutos:segundos:fotogramas a una velocidad de 23.976 fotogramas por segundo. Esta velocidad de fotogramas coincide con la utilizada cuando el proceso telecine inverso elimina los fotogramas recreados (pulldown) desde el proyecto de 24 fps de escaneo progresivo (vídeo de 24p). Este formato mostrará el tiempo de la película correctamente si va a transferir el proyecto a película. Para ver el tiempo de proyecto en ejecución, utilice Sinc. pel. SMPTE (24 fps) o SMPTE con caída (29,97 fps).
Sinc. pel. SMPTE (24 fps)	Muestra la regla en horas:minutos:segundos:fotogramas a una velocidad de 24 fotogramas por segundo. Esta velocidad de fotograma coincide con la velocidad de película de 16/33 mm de sincronización de cristal de 24 fps.
EBU SMPTE (25 fps, vídeo)	Muestra la regla en horas:minutos:segundos:fotogramas a una velocidad de 25 fotogramas por segundo. A este formato se le conoce como EBU (European Broadcasting Union) SMPTE porque los sistemas de televisión europea funcionan a 25 fps. Use el formato EBU 25 SMPTE para proyectos de PAL DV/D1.

Formato	Descripción
SMPTE sin caída (29,97 fps, vídeo)	Muestra la regla en horas:minutos:segundos:fotogramas a una velocidad de 29,97 fotogramas por segundo, lo que provoca una discrepancia entre el tiempo real (el que puede observar en un reloj) y el tiempo SMPTE ya que no existe compensación en el sistema de recuento como en la caída de fotogramas. Use el formato SMPTE sin caída para proyectos de NTSC D1 que se grabarán en cintas masterizadas segmentadas con código de tiempo sin caída.
SMPTE con caída (29,97 fps, vídeo)	Muestra la regla en horas:minutos:segundos:fotogramas a una velocidad de 29,97 fps para que coincida con la velocidad de fotogramas utilizada por sistemas de televisión NTSC (América del Norte, Japón). Use el formato de fotogramas SMPTE con caída para proyectos NTSC DV/D1. Ambos formatos se ejecutan a 29,97 fps. En ambos formatos, los fotogramas reales no se descartan pero se numeran de forma diferente. SMPTE con caída elimina cierto ciertos números de fotograma del sistema de recuento para evitar que el reloj SMPTE se distancie del tiempo real. El tiempo se ajusta hacia delante a razón de dos fotogramas en cada límite de minutos excepto en 0, 10, 20, 30, 40 y 50. Por ejemplo, cuando el tiempo con caída SMPTE aumente desde 00:00:59.29, el siguiente valor será 00:01:00.02.
SMPTE 30 (30 fps, audio)	Muestra la regla en horas:minutos:segundos:fotogramas a una velocidad de 30 fotogramas por segundo. Esta velocidad es exactamente de 30 fotogramas por segundo y suele emplearse al sincronizar aplicaciones de audio como grabadoras multipistas o secuenciadores MIDI. No debe utilizar este formato cuando trabaje con vídeo.
Tiempo de CD de audio	Muestra la regla en horas:minutos:segundos:fotogramas a una velocidad de 75 fotogramas por segundo para crear CD de libro rojo. Para obtener más información, consulte "Grabación de CD por disco (DAO o libro rojo)" en la página 593.

Creación de un desplazamiento en la regla de tiempo

Los desplazamientos en la regla de tiempo la cambian para que comience a una hora específica. Por lo general, suelen utilizarse junto con proyectos MIDI y SMPTE cuando sus escalas de tiempo constituyen la referencia principal. Los desplazamientos permiten definir la regla de Vegas Pro tomando como referencia la escala de tiempo de otro proyecto.

 Puesto que un CD de audio debe comenzar siempre en 00:00:00, no puede crear un desplazamiento de regla de tiempo cuando esta se haya establecido en el formato de tiempo de CD de audio.

1. Haga clic con el botón secundario en la regla de tiempo y seleccione Establecer tiempo en el cursor en el menú contextual. Aparecerá un cuadro de edición en la regla de tiempo.

   Para crear un desplazamiento sencillo, haga clic en Ir al inicio  con objeto de mover el cursor al principio del proyecto.

2. Especifique una hora en el cuadro de edición y presione Entrar.

   La regla de tiempo se desplazará de forma que la posición del cursor coincida con la hora especificada. Por ejemplo, si el cursor se sitúa en la marca del minuto 2:00 y especifica 15:00 minutos, el comienzo del proyecto se establecerá en 13:00 minutos.

Espaciado de cuadrícula

En el menú Opciones, seleccione Espaciado de cuadrícula y elija un comando del submenú para especificar el espaciado de las líneas de cuadrícula verticales en la escala de tiempo.

Puede utilizar líneas de cuadrícula como puntos de ajuste cuando la opción Ajustar a cuadrícula esté habilitada. Para obtener más información, consulte "Habilitar ajuste" en la página 166.

Almacenamiento y recuperación de diseños de ventana

Un diseño de ventana almacena los tamaños y las posiciones de todas las ventanas y anclajes de ventanas flotantes en el área de trabajo de Vegas Pro.

Puede almacenar un número ilimitado de diseños de ventana en el equipo; además, cuenta con un máximo de diez diseños de ventana disponibles en el menú Ver (y mediante los métodos abreviados de teclado), de forma que pueda recuperar rápidamente los diseños de uso frecuente. Por ejemplo, podría tener un diseño dedicado a la grabación de audio multipista y otro para trabajar con ADR.

 Los diseños de ventana se guardan en la carpeta C:\Users*user name*\AppData\Roaming\Sony\Vegas Pro\13.0. Puede transferir los diseños de un equipo a otro copiando los archivos .VegasWindowLayout.

 Los diseños de ventana guardados en Vegas Pro 13.0 no podrán cargarse en versiones anteriores de Vegas Pro.

Almacenamiento de diseños de ventana

1. Organice las ventanas y las ventanas ancladas como desee.

   Para obtener más información, consulte "Área de anclaje de ventanas y anclaje de ventanas flotantes" en la página 35.

Presione Ctrl+Alt+D, suelte las teclas y, a continuación, presione un número del teclado (no use el teclado numérico) para guardar el diseño en esa área.

2. En el menú Ver, seleccione Diseños de ventana y, a continuación, Guardar diseño como en el submenú. Se mostrará el cuadro de diálogo Guardar diseño como.

   Seleccione Guardar diseño en el submenú si lo que desea es actualizar el diseño de ventana actual. Se mostrará un punto (•) junto al diseño actual.

3. En el cuadro Nombre escriba el nombre que desee utilizar para identificar el diseño. Este nombre se utilizará en el cuadro de diálogo Organizar diseños.

4. Elija una opción de la lista desplegable Método abreviado a fin de establecer el método abreviado que se utilizará para cargar el diseño.

   Por ejemplo, si selecciona 4, puede presionar Alt+D, soltar las teclas y presionar, acto seguido, 4 en el teclado para cargar el diseño.

5. El cuadro Carpeta muestra la ruta de la carpeta donde se guardará el diseño.

   Los diseños de ventana se guardan en la carpeta C:\Users*user name*\AppData\Roaming\Sony\Vegas Pro\13.0. Puede hacer clic en el botón Examinar para elegir una carpeta distinta.

6. Haga clic en Aceptar para guardar el nuevo diseño.

Carga de diseños guardados

En el menú Ver, seleccione Diseños de ventana y, a continuación, el diseño que desee utilizar en el submenú.



Para cargar un diseño rápidamente, presione Alt+D, suelte las teclas y, a continuación, presione un número del teclado (no use el teclado numérico) para recuperar el diseño guardado en ese espacio. Si no se ha guardado ninguno, no pasará nada al presionar las teclas de método abreviado.

Si ha modificado el diseño de ventana actual, seleccione Diseños de ventana y, a continuación, Volver a cargar diseño seleccionado en el submenú para restablecer el diseño de ventana a la última versión guardada.

Adición de un diseño al submenú Ver > Diseños de ventana

1. En el menú Ver, seleccione Diseños de ventana y, a continuación, Organizar diseños en el submenú. Se mostrará el cuadro de diálogo Organizar diseños.

2. Seleccione un diseño en el cuadro Diseños disponibles en la carpeta actual.

   Este cuadro enumera los archivos .VegasWindowLayout que contiene la carpeta que se muestra en el cuadro Carpeta de diseños actual. Si el diseño que desea utilizar se ha guardado en otra carpeta distinta, puede hacer clic en el botón Examinar para seleccionarla.

3. Seleccione un diseño en el cuadro Diseños actualmente en el menú.

4. Haga clic en el botón Asignar (o Reemplazar), o haga doble clic en un diseño en el cuadro Diseños disponibles en la carpeta actual para añadir el diseño al submenú Ver > Diseños de ventana.

   Puede hacer clic en los botones Subir o Bajar para cambiar el orden de los diseños en el menú.

5. Haga clic en el botón Activar, o haga doble clic en un diseño en el cuadro Diseños actualmente en el menú para aplicar el diseño seleccionado al área de trabajo de Vegas Pro.

6. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Organizar diseños y aplicar los cambios.

Eliminación de un diseño del submenú Ver > Diseños de ventana

1. En el menú Ver, seleccione Diseños de ventana y, a continuación, Organizar diseños en el submenú. Se mostrará el cuadro de diálogo Organizar diseños.

2. Seleccione un diseño en el cuadro Diseños actualmente en el menú.

3. Haga clic en el botón Borrar para eliminar el diseño seleccionado del submenú Ver > Diseños de ventana.

   Si desea reemplazar el diseño seleccionado, seleccione un diseño en el cuadro Diseños disponibles en la carpeta actual y haga clic en el botón Reemplazar.

4. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Organizar diseños y aplicar los cambios.

 Al eliminar un diseño del menú secundario Ver > Diseños de ventana, el archivo .VegasWindowLayout no se elimina del equipo.

Eliminación de diseños del equipo

1. En el menú Ver, seleccione Diseños de ventana y, a continuación, Organizar diseños en el submenú. Se mostrará el cuadro de diálogo Organizar diseños.

2. Seleccione un diseño en el cuadro Diseños disponibles en la carpeta actual.

3. Haga clic en el botón Eliminar diseño para eliminar el diseño seleccionado del equipo.

    No se puede eliminar un diseño incluido en la lista Diseños actualmente en el menú. Antes, debe seleccionar el diseño en la lista Diseños actualmente en el menú y hacer clic en el botón Borrar. A continuación, seleccione el diseño en la lista Diseños disponibles en la carpeta actual y haga clic en el botón Eliminar diseño.

4. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Organizar diseños y aplicar los cambios.

Capítulo 35

Preferencias de Vegas Pro

Seleccione Opciones > Preferencias para mostrar la ventana Preferencias de Vegas® Pro. Utilice las fichas de esta ventana para personalizar la interfaz y adaptarla a sus necesidades y preferencias de trabajo

Preferencias: ficha General

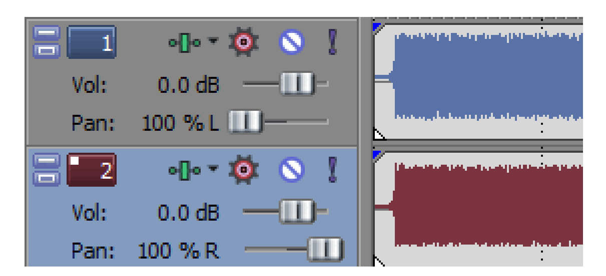
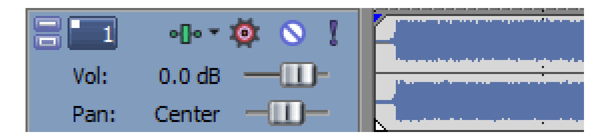
En el menú Opciones, seleccione Preferencias y elija la ficha General para especificar varias opciones.

Elemento	Descripción
Abrir último proyecto automáticamente al iniciar	Cuando esta casilla de verificación esté marcada, se volverá a abrir el último proyecto que haya editado, si todavía estaba abierto cuando salió de Vegas Pro.
Confirmar eliminación de medios cuando aún estén en uso	Si se marca esta casilla, aparecerá un cuadro de mensaje que le preguntará si desea eliminar un archivo de medios que el proyecto esté utilizando actualmente.
Guardar renderizaciones previas activas al cerrar el proyecto	Si se marca esta casilla, los archivos de vídeo renderizados previamente se preservarán al cerrar el proyecto.
Cerrar archivos de medios cuando no sea la aplicación activa	Si se marca esta casilla, los archivos se podrán editar en editores externos (audio, imagen, etc.) siempre que estén incluidos en eventos en la escala de tiempo de Vegas Pro.
Cerrar puertos de audio y MIDI cuando no sea la aplicación activa	Marque esta casilla si desea cerrar los puertos de audio y MIDI al pasar a otra aplicación.
Usar Net Notify para estar informado sobre actualizaciones de productos de Sony	Si está marcada esta casilla de verificación, recibirá una notificación cuando las actualizaciones estén disponibles. Quite la marca de la casilla para omitir el cuadro de diálogo Net Notify.
Habilitar guardado automático	Marque esta casilla de verificación para crear un archivo de proyecto temporal que sirva en caso de recuperación ante desastres. Este archivo se guarda cada cinco minutos y el proyecto original no se sobrescribe.

Elemento	Descripción
Preguntar si ajustar la configuración del proyecto para hacer coincidir con los medios añadidos en primer lugar a la escala de tiempo	Seleccione esta casilla de verificación si quiere Vegas Pro preguntar si quiere hacer coincidir la configuración de video del proyecto con el primer medio de vídeo que añada a la escala de tiempo. Si selecciona un archivo de proyecto (.veg) de Vegas Pro, Vegas Pro hará coincidir la configuración del proyecto, no el medio dentro del proyecto. Cuando no esté marcada, no se mostrará ninguna pregunta. Para obtener más información, consulte "Configuración de propiedades de proyecto" en la página 57.
Guardar relaciones medio-uso en biblioteca de medios activa	Cuando está marcada esta casilla de verificación, el Administrador de medios guardará la información sobre el uso de los medios de manera que pueda realizar búsquedas de relaciones de medios. Puede buscar proyectos que utilicen un archivo de medio, los proyectos en los que se haya realizado una vista previa de un archivo de medios, los medios que se hayan renderizado con un archivo de medio y así sucesivamente. Si desea eliminar la información de relación de medio-uso de la biblioteca, haga clic en el botón Eliminar en el cuadro de diálogo Opciones del administrador de medios.
Habilitar Administrador de medios	Si se marca esta casilla de verificación, se iniciará el Administrador de medios cuando se inicie Vegas Pro. Quite la marca de la casilla de verificación para desactivar el Administrador de medios e impedir que se inicie con la aplicación. Si no va a usarlo, puede desactivarlo para ahorrar capacidad de procesamiento o memoria.
Comprobar asociaciones de tipos de archivo de proyecto al iniciar	Cuando esta casilla de verificación está marcada, Vegas Pro comprobará si los archivos de Vegas Pro están asociados con el software Vegas Pro y le pedirá que restaure la asociación de archivos si fuera necesario.
Habilitar soporte para joystick	Marque esta casilla si desea utilizar un joystick para controlar la panoramización, las ruedas de corrector de color y otros controles. Para obtener más información, consulte "Uso de joysticks para panoramización, ajuste de controles y corrección de color" en la página 688. Al quitar la marca de esta casilla, se pueden prevenir problemas con dongle de protección de copia.

Elemento	Descripción
Renderizar archivos Wave grandes como Wave64	El formato .wav está limitado a un tamaño máximo de archivo de aproximadamente 2 GB (4 GB si está marcada la casilla de verificación Permitir renderizaciones Wave de hasta 4 GB). Si marca esta casilla, podrá renderizar archivos más grandes que los archivos de Sony Wave64.
Permitir renderizaciones Wave de hasta 4 GB	Marque esta casilla para habilitar la compatibilidad con archivos WAV de hasta 4 GB antes de cambiar a WAV64. Quite la marca de la casilla para permitir la compatibilidad con otras aplicaciones de software.
Ignorar bloque de datos al abrir archivos WAV comprimidos	Cuando se marca esta casilla, Vegas Pro omitirá los bloques de datos en archivos WAV comprimidos. Los archivos WAV comprimidos usan bloques de datos para especificar el número de muestras reales que están representadas en el archivo. Si un archivo comprimido no está bien escrito, puede provocar que algunos de los datos comprimidos no se carguen. Si sospecha que no se están cargando todos los datos de sonido de un archivo comprimido, pruebe a seleccionar esta opción y vuelva a abrir el archivo. Si cambia la configuración de esta casilla, elimine todos los archivos proxy (.sfap0) asociados con archivos WAV comprimidos.
Habilitar eliminación de pulldown al abrir DV de 24p	Marque esta casilla de verificación si desea quitar pulldown al abrir archivos de vídeo DV con escaneo progresivo de 24 fps. Cuando no se selecciona la casilla de verificación, el vídeo de 24p se lee como un vídeo entrelazado de 29,97 fps (60i).

Elemento	Descripción
Exportación AAF: usar unidad de fotograma para el audio	Marque esta casilla de verificación si desea usar unidades de fotograma para las pistas de audio cuando exporte su proyecto como archivo AAF. Cuando la casilla de verificación no esté marcada, el audio se exportará como unidades de muestra. Seleccionar la casilla de verificación mejorará la compatibilidad con otras aplicaciones para el intercambio del proyecto: algunas aplicaciones no importarán correctamente el proyecto cuando se utilicen las unidades de fotograma para el vídeo y las de muestra para el audio. Desactive la casilla de verificación solo si el proyecto contiene audio o si sabe que la aplicación que importará el archivo AAF será compatible con las unidades de fotograma para vídeo y de muestra para el audio. El ajuste no tendrá efecto cuando haya exportado su proyecto como AAF y haya seleccionado Archivo AAF heredado de Avid en la lista desplegable Guardar como tipo. Los archivos AAF heredados de Avid se exportarán siempre usando las unidades de fotograma para el audio. Para obtener más información, consulte "Importación y exportación de archivos AAF" en la página 85.
Exportación AAF: usar envolvente de audio basada en clip	Marque esta casilla de verificación si desea combinar las envolventes de pista y ganancia de eventos y guardarlas como envolventes de ganancia basadas en clips cuando se exportan archivos AAF. Cuando la casilla de verificación no está marcada, los envolventes de pista se guardan como tales mientras que los envolventes de eventos se guardan como envolventes de clip. Para obtener más información, consulte "Importación y exportación de archivos AAF" en la página 85.
Importar MXF como multicanal	Marque esta casilla de verificación si desea importar archivos MXF desde cámaras XDCAM y pletinas con audio multicanal. Cuando la casilla de verificación no está marcada, el audio de los archivos MXF se importará como estéreo. Para obtener más información, consulte "Importación de discos XDCAM" en la página 488.

Elemento	Descripción
Importe estéreo como monofonía dual	Cuando esta casilla de verificación esté marcada, se abrirán dos archivos de audio de dos canales como eventos independientes de audio mono en pistas independientes:  Los eventos de audio están agrupados y las pistas que se crean al añadir medios se panoramizarán muy a la izquierda y muy a la derecha. Puede elegir un evento y seleccionar Edición > Canales para escoger el canal que se utilizará para ese evento. Puede utilizar esta función cuando trabaje con medios de origen de dos canales que contengan dos canales de audio distintos como, por ejemplo, una entrevista en la cual el canal 1 contiene la voz del entrevistador y el canal 2 la del entrevistado. Cuando la casilla de verificación no esté marcada, se abrirán dos archivos de audio de dos canales como par estéreo en una sola pista:  Para obtener más información, consulte "Canales de audio" en la página 217.

Elemento	Descripción
Habilitar renderización de GOP largo sin recompresión	Marque esta casilla de verificación si desea pasar por fotogramas no editados sin recompresión (renderización inteligente) en los siguientes formatos: ▪ AVI DV ▪ MXF DV ▪ IMX MXF (IMX 24p MXF no es compatible con la renderización sin recompresión) ▪ XAVC Intra MXF ▪ MXF HD ▪ MPEG-2 (para archivos como los de las cámaras de HDV y DVD) ▪ Panasonic P2 Para obtener más información, consulte "Trabajo con vídeo P2" en la página 88. ▪ XDCAM EX es compatible con la renderización inteligente en los siguientes formatos: ◦ SP 18,3 Mbps CBR 1280x720p hacia/desde XDCAM EX y HDV HD-1 ◦ SP 25 Mbps CBR 1440x1080i hacia/desde XDCAM EX, XDCAM HD y HDV HD-2 ◦ HQ 35 Mbps VBR 1440x1080 hacia/desde XDCAM EX y XDCAM HD ◦ HQ 35 Mbps VBR 1.280x720p hacia/desde XDCAM EX ◦ HQ 35 Mbps VBR 1920x1080 hacia/desde XDCAM EX Para obtener más información, consulte "Flujo de trabajo de XDCAM EX" en la página 481. Para realizar la renderización sin recompresión, el ancho, el alto, la velocidad del fotograma, el orden de los campos, el perfil, el nivel y la velocidad de bits de los medios de origen, las opciones de proyectos y la plantilla de renderización deberán coincidir. Se renderizarán los fotogramas que tengan efectos, elementos de composición o transiciones.

Elemento	Descripción
Se le preguntará si desea mantener los archivos tras la grabación	Si se marca esta casilla, aparecerá el cuadro de diálogo Archivos grabados después de cada sesión de grabación mediante el cual podrá cambiar el nombre, eliminar o mantener el archivo .wav.
Crear versiones de Deshacer para cambios de parámetros de efectos	Si se marca esta casilla, se crearán versiones de deshacer para todos los cambios realizados en parámetros de efectos.
Mantener los efectos ignorados en ejecución	Marque esta casilla de verificación si desea que los efectos permanezcan abiertos para poder omitir o habilitar efectos sin pausa para las pruebas A/B. Cuando esta casilla no está marcada, los efectos se omitirán totalmente, ahorrando así potencia de procesamiento.
Asignar nombre automáticamente a regiones y marcadores si no se reproducen	Si se marca esta casilla, aparece un cuadro de edición donde puede incluir un nombre para los marcadores y las regiones a medida que las va colocando.
Usar rango de arrastre lineal	Cuando esta casilla está marcada, el control de arrastre usa un rango lineal. Si la casilla no está marcada, la velocidad de reproducción aumenta o disminuye más a medida que arrastra hacia los extremos del control de arrastre. Para obtener más información, consulte "Arrastre" en la página 25.
Permitir arrastre de tipo Ctrl+arrastrar cursor sobre eventos	Si se marca esta casilla, podrá arrastrar con el ratón, incluso cuando el cursor esté sobre un evento.
Cambiar las acciones de la barra espaciadora y F12 a Reproducir/Pausa en vez de Reproducir/Detener	Marque esta casilla si desea que los métodos abreviados del teclado de la barra espaciadora y F12 alternen entre el modo Reproducir y el modo Pausa. En este modo, el cursor mantendrá su posición.
Dibujar siempre líneas de marcador	Marque esta casilla si desea extender las líneas de marcador y región por todas las pistas de la escala de tiempo de Vegas Pro. Si se quita la marca de esta casilla, solo se dibujarán líneas de marcadores cuando esté activada la opción Habilitar ajuste. Para obtener más información, consulte "Habilitar ajuste" en la página 166.

Elemento	Descripción
Permitir el arrastre del cursor de edición	Marque esta casilla si quiere arrastrar el cursor para cambiar su posición en la escala de tiempo y en la ventana de la recortadora. Cuando esta casilla está marcada, puede situar el cursor sin perder la región de bucle Para crear una selección de tiempo sin mover el cursor, mantenga presionada la tecla Mayús.
Haga doble clic en cargas de archivos de medios en la recortadora en lugar de en las pistas.	Si se marca esta casilla, al hacer doble clic en un archivo de medios, el archivo se abrirá en la ventana de la recortadora en lugar de añadirse a una pista.
Mostrar historial de recortadora con el nombre de archivo primero y la carpeta después	Si se marca esta casilla, en la lista desplegable del historial de la recortadora, se mostrará en primer lugar el nombre del archivo de medios, seguido por la carpeta en la que está ubicado. Seleccione esta opción para invertir los nombres.
Guardar automáticamente regiones y marcadores de recortadora con archivo de medios	Si se marca esta casilla, los marcadores y regiones creados en el nivel del archivo de medios de la recortadora se guardarán en el archivo.
Lista de proyectos recientes	Active la casilla y escriba un número en el cuadro de edición si desea especificar los últimos proyectos usados al final del Menú Archivo.
Carpeta de archivos temporales	Muestra la carpeta donde se crean archivos temporales. Haga clic en el botón Examinar para especificar una nueva carpeta. Cuando añada un archivo de medios desde un dispositivo extraíble, se almacenará una copia del archivo de medios en una subcarpeta incluida en esta carpeta. Así, el archivo de medios estará disponible incluso si su origen ya no es accesible. Tenga en cuenta que estas carpetas se borran al cerrar la aplicación Vegas Pro. No obstante, esto no ocurre si la aplicación se cierra de manera inadecuada.
Espacio disponible en la carpeta seleccionada	Muestra la cantidad de espacio disponible en la carpeta especificada del cuadro Carpeta para archivos temporales.
Todos predeterminados	Restaura las opciones de la página General a la configuración predeterminada.

Preferencias: ficha Vídeo

En el menú Opciones, seleccione Preferencias y elija la ficha Vídeo para especificar opciones de vídeo y para ajustar la configuración de vista previa de la ventana de vista previa de vídeo. Para obtener más información, consulte "Uso de la ventana de vista previa de vídeo" en la página 555.

Elemento	Descripción
Vista previa de RAM dinámica máx.	Especifique un valor para establecer la cantidad de RAM que desea dedicar a las vistas previas de vídeo. Para obtener más información, consulte "Uso de vistas previas de RAM dinámica" en la página 565.  El tamaño máximo de la caché de RAM se muestra a la derecha del control. Debe contar con un mínimo de 64 MB disponibles para Vegas Pro (más si se dispone a crear proyectos complejos). Si reserva cantidades excesivas de memoria RAM para la caché de RAM, puede que baje el rendimiento.
Número máximo de subprocesos de renderización	Esta opción especifica el número máximo de subprocesos que se utilizarán para renderizar archivos. El aumento de esta opción no supone un aumento de rendimiento más allá del número de subprocesos disponibles; por ejemplo, si su equipo dispone de un único procesador, al seleccionar 2 no mejorará el rendimiento de la renderización. Disminuya el valor la opción, si dispone de un equipo con varios procesadores o núcleos y desea limitar el uso del procesador o desactivar la renderización. Por ejemplo, si tuviera un equipo con procesador dual capaz de admitir múltiples procesos, seleccionando 3 podría mantener un subproceso disponible para otras tareas mientras renderiza.
Aceleración de GPU del procesamiento de vídeo	Muchas funciones de procesamiento de vídeo integradas y plugins de vídeo en Vegas Pro son compatibles con la aceleración mediante GPU. Para habilitar el procesamiento de vídeo acelerado por GPU, elija un dispositivo desde la liste desplegable Aceleración de GPU del procesamiento de vídeo. Seleccione Desactivado para desactivar esta función.  Notas: ■ En esta lista solo se muestran dispositivos compatibles. ■ La carpeta acelerada por GPU de las ventanas Transiciones, Efectos de vídeo, Generadores de medios y Compositores permiten identificar sin problemas los plugin acelerados por GPU.

Elemento	Descripción
Mostrar números de fotogramas de origen o miniaturas de evento como	Determina cómo se muestra la información individual del fotograma, ubicada en un cuadro en la esquina inferior izquierda de cada fotograma. El cuadro de información de fotogramas puede incluir Números de fotogramas, Tiempo o Código de tiempo.
Miniaturas que mostrar en eventos de vídeo	Seleccione una opción en la lista desplegable para determinar qué miniaturas desea mostrar en los eventos de vídeo. ■ Ninguna: No se muestra ningún fotograma de vídeo. ■ Cabecera: Solo se muestra el primer fotograma. ■ Cabecera, cola: Se muestran el primer fotograma y el último. ■ Cabecera, centro, cola: Se muestran el primer fotograma, el central y el último. ■ Todos: Se muestran todos los fotogramas. Si quiere alternar las formas de onda de audio en los eventos, seleccione Ver > Formas de onda de eventos de audio.
Usar aplicación de captura de vídeo externa	Marque esta casilla y haga clic en el botón Examinar para seleccionar la aplicación que desee utilizar para capturar DV o vídeo para clips de Windows. Quite la marca de esta casilla si desea capturar clips de SDI/HDV mediante la aplicación interna de captura de vídeo de Vegas Pro.
Área segura de acción (%)	Especifique un porcentaje para el tamaño del borde en el área segura del vídeo. El vídeo dentro del área siempre será visible en un monitor de televisión. Los bordes de acción segura se muestran en la ventana de vista previa de vídeo como una cuadrícula cuando se hace clic en el botón Superposiciones.
Área segura título (%)	Especifique un porcentaje para el tamaño del borde en el área segura de título del vídeo. El vídeo dentro del área siempre será visible en un monitor de televisión. Los bordes del título seguro se muestran en la ventana de vista previa de vídeo como una cuadrícula cuando se hace clic en el botón Superposiciones.
Div. horiz. de cuadrícula (#) Div. vert. de cuadrícula (#)	Especifica la configuración para la cuadrícula en la ventana de vista previa de vídeo. La cuadrícula le ayuda a alinear superposiciones, panoramización y escaneado y movimiento de vídeo.

Elemento	Descripción
Visualización a tamaño de proyecto	Muestra la ventana de vista previa de vídeo al tamaño especificado en la ficha Vídeo del cuadro de diálogo Propiedades del proyecto.
Simular rel. de aspecto del dispositivo	Muestra píxeles cuadrados en la ventana de vista previa de vídeo incluso si el ajuste Relación de aspecto del píxel del cuadro de diálogo Propiedades del proyecto está usando píxeles no cuadrados (DV). Con este modificador se activa y se desactiva la interpolación de píxeles cuadrados/no cuadrados, lo que permite una reproducción más rápida y aporta flexibilidad de visualización al dibujar los fotogramas de vídeo en la ventana de vista previa de vídeo de Vegas Pro. Cuando realice edición critica de píxel (como clave de color o movimiento/recorte de pistas preciso), deje esta preferencia desactivada. La activación de la interpolación cuadrado-píxel escalará la imagen y puede ocultar potencialmente algunos detalles al combinar píxeles.
Color de fondo	Determina el color de fondo de la ventana de vista previa de vídeo.
Modo 3D este-reoscópico	Si trabaja con un proyecto 3D estereoscópico y quiere anular la configuración del proyecto para obtener una vista previa del proyecto 3D estereoscópico en la Ventana de vista previa de vídeo, seleccione una opción de la lista desplegable Modo 3D estereoscópico. Para obtener más información, consulte "Edición 3D estereoscópica" en la página 243.
Mostrar nombres de tomas	Marque esta casilla de verificación si desea mostrar nombres de tomas en la ventana de vista previa de vídeo cuando se edita vídeo multicámara. Para obtener más información, consulte "Edición de vídeo multicámara" en la página 237.
Mostrar números de tomas	Marque esta casilla de verificación si desea mostrar nombres de tomas en la ventana de vista previa de vídeo cuando se edita vídeo multicámara.
Indicador de toma activa	Haga clic para mostrar un selector de colores que podrá usar para seleccionar el color que se usará para indicar la toma actual cuando se edita el vídeo multicámara. Haga clic en el botón para alternar entre los modos de color RGB y HSL, o haga clic en el icono del cuentagotas para tomar una muestra de color de la pantalla.

Elemento	Descripción
Color de parte superior de fundido de pista	Determina el color de la envolvente de fundido a color cuando se arrastra la envolvente hacia la parte superior de la pista. Haga clic en el muestrario de color para acceder al selector de color donde puede seleccionar cualquier color mediante los controles RVAA o MSLA. Haga clic en el botón para alternar entre los modos de color RGB y HSL, o haga clic en el icono del cuentagotas para tomar una muestra de color de la pantalla. Para obtener más información, consulte "Automatización de pistas de vídeo" en la página 314. Puede definir los colores de desvanecimiento de pista para cada pista de vídeo independientemente haciendo clic con el botón secundario en la cabecera de pista, seleccionando Desvanecimiento de colores y eligiendo Arriba o Abajo en el submenú.
Color de parte inferior de fundido de pista	Determina el color de la envolvente de fundido a color cuando se arrastra la envolvente hacia la parte inferior de la pista. Haga clic en el muestrario de color para acceder al selector de color donde puede seleccionar cualquier color mediante los controles RVAA o MSLA. Haga clic en el botón para alternar entre los modos de color RGB y HSL, o haga clic en el icono del cuentagotas para tomar una muestra de color de la pantalla.
Todos predeterminados	Restaura las opciones de la página Vídeo a la configuración predeterminada.

Preferencias: ficha Dispositivo de vista previa

En el menú Opciones, seleccione Preferencias y, a continuación, haga clic en la ficha Dispositivo de vista previa para configurar un monitor externo. El vídeo será dirigido a este dispositivo cuando haga clic en el botón Vista previa en monitor externo en la ventana de vista previa de vídeo.

Sugerencias:

- Si el proyecto contiene efectos complejos o composición y no puede obtener la reproducción a la máxima velocidad de fotogramas, lleve a cabo una renderización previa de forma selectiva para renderizar previamente las secciones del proyecto que no se puedan renderizar en tiempo real. Para obtener más información, consulte "Renderizar vídeo previamente de forma selectiva" en la página 571.
- Si el dispositivo de vista previa de vídeo admite reproducción de audio (consulte el cuadro Detalles de la ficha Dispositivo de vista previa para ver el estado del dispositivo), puede reproducir el audio de su proyecto a través de un dispositivo de vista previa de vídeo.

  En primer lugar, configure su dispositivo de vista previa de vídeo. A continuación, haga clic en la ficha Dispositivo de audio y elija Microsoft Sound Mapper en la lista desplegable Tipo de dispositivo de audio, y seleccione la casilla de verificación Utilizar dispositivo de vista previa con audio. Para obtener más información, consulte "Preferencias: ficha Dispositivo de audio" en la página 736.

Io Express, KONA 3x, LH, LHe, LHi, LS, o LSe SDI

1. En el menú Opciones, seleccione Preferencias y, a continuación, haga clic en la ficha Dispositivo de vista previa.
2. En la lista desplegable Dispositivo, seleccione Dispositivo de vídeo AJA. El cuadro Detalles muestra información sobre el dispositivo.
3. Utilice los controles Adaptar salida al siguiente formato para adaptar el vídeo de forma que se visualice correctamente en el monitor externo.
   a. Seleccione el formato que desee de la lista desplegable Adaptar salida al siguiente formato.
   b. Seleccione un botón de opción para indicar cuándo desea adaptar la salida en el formato seleccionado.

Opción	Descripción
Solo cuando el proyecto no coincide con ningún formato disponible	Seleccione este botón de opción si desea ajustar el vídeo solo si la configuración del proyecto no coincide con un formato estándar. Para obtener más información, consulte "Configuración de propiedades de proyecto" en la página 57.
Siempre	Seleccione este botón de opción si desea adaptar la salida de vídeo al formato seleccionado siempre que obtenga una vista previa en el monitor externo. Utilice esta opción cuando no disponga de un dispositivo de vista previa que admita el formato requerido para el proyecto. Por ejemplo, si está creando un proyecto PAL, pero no tiene un monitor PAL, podría utilizar esta opción para obtener una vista previa en un monitor NTSC.

4. Marque la casilla de verificación Usar formatos de vídeo de fotograma segmentado progresivo (psf) si las propiedades del proyecto están configuradas en formato de escaneo progresivo y desea una vista previa en un dispositivo que almacena y transfiere fotogramas de escaneo progresivo mediante la división de campos.

5. Marque la casilla de verificación Usar codificación de 10 bits si está usando material de origen de 10 bits y la opción Formato de píxel en la ficha Vídeo del cuadro de diálogo Propiedades del proyecto está definida en Punto flotante de 32-bits.

   Habilitar la codificación de 10 bits permite que la vista previa mantenga una resolución de color mayor cuando se obtenga una vista previa de vídeo.

   Si la casilla de verificación no está marcada, la salida de vista previa de vídeo utilizará la codificación de 8 bits.

6. Si el audio y el vídeo no se reproducen en sincronización, utilice el control Desplazamiento de sincronización para especificar un desplazamiento de fotograma a fin de restaurar la sincronización.

    Esta opción solo afecta a la sincronización de vista previa. La sincronización de audio y vídeo del proyecto no resulta afectada. Es posible que necesite ajustar la configuración, dependiendo de la configuración del hardware. Por ejemplo, podría necesitar una configuración al obtener una vista previa directamente de un monitor y otra configuración ligeramente superior cuando obtenga una vista previa en un monitor que esté conectado a una pletina.

7. Seleccione una opción en la lista desplegable Genlock si quiere sincronizar la salida de vídeo con una señal de referencia.

Opción	Descripción
Entrada de vídeo	Realiza la sincronización con la entrada SDI.
Entrada de referencia	Realiza la sincronización con la señal de entrada de referencia externa.
Ejecución libre	Ignora todas las señales de entrada y utiliza la sincronización interna.

8. Marque la casilla de verificación Volver a comprimir los fotogramas editados si desea volver a comprimir fotogramas editados del proyecto antes de obtener una vista previa.

   Si la casilla no está marcada, los fotogramas editados no se transmitirán al dispositivo de vista previa.

9. Seleccione la casilla de verificación Mostrar fotogramas en ventana de vista previa de vídeo durante reproducción si quiere obtener una vista previa en el monitor externo y en la Ventana de vista previa de vídeo de Vegas Pro simultáneamente.

   Si quita la marca de la casilla, el vídeo solo se enviará al monitor externo.

10. Marque la casilla de verificación Usar configuración de rotación de salida del proyecto si está renderizando un proyecto rotado y desea usar la opción Inicio de salida en el cuadro de diálogo Propiedades del proyecto para la vista previa del proyecto.

    Si esta casilla no está marcada, el medio se rota en función de la configuración que aparezca en Propiedades de medio, aunque la salida de vista previa de vídeo en sí no se rota (puede usar esta configuración para probar el proyecto en una visualización sin rotar).

    Para obtener más información, consulte "Creación de proyectos rotados" en la página 72.

11. Seleccione una opción de la lista desplegable Modo 3D estereoscópico si trabaja con un proyecto 3D estereoscópico y quiere anular la configuración del proyecto para obtener una vista previa del proyecto 3D estereoscópico en un monitor externo.

    Para obtener más información, consulte "Edición 3D estereoscópica" en la página 243 y "Configuración de la vista previa de 3D estereoscópica" en la página 248.

Dispositivo (para tarjetas SDI Blackmagic Design Decklink HD Extreme, Intensity Pro o HD Extreme 3D)

1. En el menú Opciones, seleccione Preferencias y, a continuación, haga clic en la ficha Dispositivo de vista previa.
2. En la lista desplegable Dispositivo, seleccione Dispositivo de vídeo Blackmagic Design DeckLink. El cuadro Detalles muestra información sobre el dispositivo.
3. Utilice los controles Adaptar salida al siguiente formato para adaptar el vídeo de forma que se visualice correctamente en el monitor externo.
    a. Seleccione el formato que desee de la lista desplegable Adaptar salida al siguiente formato.
    b. Seleccione un botón de opción para indicar cuándo desea adaptar la salida en el formato seleccionado.

Opción	Descripción
Solo cuando el proyecto no coincide con ningún formato disponible	Seleccione este botón de opción si desea ajustar el vídeo solo si la configuración del proyecto no coincide con un formato estándar. Para obtener más información, consulte "Configuración de propiedades de proyecto" en la página 57.
Siempre	Seleccione este botón de opción si desea adaptar la salida de vídeo al formato seleccionado siempre que obtenga una vista previa en el monitor externo. Utilice esta opción cuando no disponga de un dispositivo de vista previa que admita el formato requerido para el proyecto. Por ejemplo, si está creando un proyecto PAL, pero no tiene un monitor PAL, podría utilizar esta opción para obtener una vista previa en un monitor NTSC.

4. Marque la casilla de verificación Usar codificación de 10 bits si está usando material de origen de 10 bits y la opción Formato de píxel en la ficha Vídeo del cuadro de diálogo Propiedades del proyecto está definida en Punto flotante de 32-bits.

   Habilitar la codificación de 10 bits permite que la vista previa mantenga una resolución de color mayor cuando se obtenga una vista previa de vídeo.

   Si la casilla de verificación no está marcada, la salida de vista previa de vídeo utilizará la codificación de 8 bits.

5. Si el audio y el vídeo no se reproducen en sincronización, arrastre el control deslizante Desplazamiento de sincronización para especificar un desplazamiento de fotograma a fin de restaurar la sincronización.

    Esta opción solo afecta a la sincronización de vista previa. La sincronización de audio y vídeo del proyecto no resulta afectada. Es posible que necesite ajustar la configuración, dependiendo de la configuración del hardware. Por ejemplo, podría necesitar una configuración al obtener una vista previa directamente de un monitor y otra configuración ligeramente superior cuando obtenga una vista previa en un monitor que esté conectado a una pletina.

6. Marque la casilla Volver a comprimir los fotogramas editados si desea volver a comprimir fotogramas del proyecto antes de obtener una vista previa. Si la casilla no está marcada, los fotogramas editados no se transmitirán al dispositivo de vista previa.

7. Seleccione la casilla de verificación Mostrar fotogramas en ventana de vista previa de vídeo durante reproducción si quiere obtener una vista previa en el monitor externo y en la Ventana de vista previa de vídeo de Vegas Pro simultáneamente.

   Si quita la marca de la casilla, el vídeo solo se enviará al monitor externo.

8. Marque la casilla de verificación Usar configuración de rotación de salida del proyecto si está renderizando un proyecto rotado y desea usar la opción Inicio de salida en el cuadro de diálogo Propiedades del proyecto para la vista previa del proyecto.

   Si esta casilla no está marcada, el medio se rota en función de la configuración que aparezca en Propiedades de medio, aunque la salida de vista previa de vídeo en sí no se rota (puede usar esta configuración para probar el proyecto en una visualización sin rotar).

   Para obtener más información, consulte "Creación de proyectos rotados" en la página 72.

9. Seleccione una opción de la lista desplegable Modo 3D estereoscópico si trabaja con un proyecto 3D estereoscópico y quiere anular la configuración del proyecto para obtener una vista previa del proyecto 3D estereoscópico en un monitor externo.

   Para obtener más información, consulte "Edición 3D estereoscópica" en la página 243 y "Configuración de la vista previa de 3D estereoscópica" en la página 248.

IEEE-1394/DV compatible con OHCI

1. En el menú Opciones, seleccione Preferencias y, a continuación, haga clic en la ficha Dispositivo de vista previa.

2. En la lista desplegable Dispositivo, seleccione IEEE 1394 compatible con OHCI. El cuadro Detalles muestra información sobre el dispositivo.
3. Utilice los controles Adaptar salida al siguiente formato para adaptar el vídeo de forma que se visualice correctamente en el monitor externo.
   a. Seleccione el formato que desee de la lista desplegable Adaptar salida al siguiente formato.
   b. Seleccione un botón de opción para indicar cuándo desea adaptar la salida en el formato seleccionado.

Opción	Descripción
Solo cuando el proyecto no coincide con ningún formato disponible	Seleccione este botón de opción si desea ajustar el vídeo solo si la configuración del proyecto no coincide con un formato estándar. Para obtener más información, consulte "Configuración de propiedades de proyecto" en la página 57.
Siempre	Seleccione este botón de opción si desea adaptar la salida de vídeo al formato seleccionado siempre que obtenga una vista previa en el monitor externo. Utilice esta opción cuando no disponga de un dispositivo de vista previa que admita el formato requerido para el proyecto. Por ejemplo, si está creando un proyecto PAL, pero no tiene un monitor PAL, podría utilizar esta opción para obtener una vista previa en un monitor NTSC.

4. Si el audio y el vídeo no se reproducen en sincronización, arrastre el control deslizante Desplazamiento de sincronización para especificar un desplazamiento de fotograma a fin de restaurar la sincronización.

    Esta opción solo afecta a la sincronización de vista previa. La sincronización de audio y vídeo del proyecto no resulta afectada. Es posible que necesite ajustar la configuración, dependiendo de la configuración del hardware. Por ejemplo, podría necesitar una configuración al obtener una vista previa directamente de un monitor y otra configuración ligeramente superior cuando obtenga una vista previa en un monitor que esté conectado a una pletina.

5. Marque la casilla Volver a comprimir los fotogramas editados si desea volver a comprimir fotogramas del proyecto antes de obtener una vista previa. Si la casilla no está marcada, los fotogramas editados no se transmitirán al dispositivo de vista previa.

   Si obtiene una vista previa de un proyecto compuesto por medios DV sin composiciones ni transiciones, el DV se transmitirá directamente al dispositivo de vista previa. No obstante, si hubiera añadido un crossfade de 6 fotogramas, el crossfade se transmitiría al dispositivo de vista previa solo si esta casilla estuviera marcada.

6. Seleccione la casilla de verificación Mostrar fotogramas en ventana de vista previa de vídeo durante reproducción si quiere obtener una vista previa en el monitor externo y en la Ventana de vista previa de vídeo de Vegas Pro simultáneamente.

   Si quita la marca de la casilla, el vídeo solo se enviará al monitor externo.

7. Marque la casilla de verificación Usar configuración de rotación de salida del proyecto si está renderizando un proyecto rotado y desea usar la opción Inicio de salida en el cuadro de diálogo Propiedades del proyecto para la vista previa del proyecto.

   Si esta casilla no está marcada, el medio se rota en función de la configuración que aparezca en Propiedades de medio, aunque la salida de vista previa de vídeo en sí no se rota (puede usar esta configuración para probar el proyecto en una visualización sin rotar).

   Para obtener más información, consulte "Creación de proyectos rotados" en la página 72.

8. Seleccione una opción de la lista desplegable Modo 3D estereoscópico si trabaja con un proyecto 3D estereoscópico y quiere anular la configuración del proyecto para obtener una vista previa del proyecto 3D estereoscópico en un monitor externo.

   Para obtener más información, consulte "Edición 3D estereoscópica" en la página 243 y "Configuración de la vista previa de 3D estereoscópica" en la página 248.

Tarjeta gráfica de Windows



También puede utilizar el dispositivo de tarjeta gráfica de Windows en un equipo con un único monitor. Cuando habilite el monitor externo, la vista previa de vídeo llenará la pantalla.

1. En el menú Opciones, seleccione Preferencias y, a continuación, haga clic en la ficha Dispositivo de vista previa.
2. En la lista desplegable Dispositivo, seleccione Tarjeta gráfica de Windows. El cuadro Detalles muestra información sobre el dispositivo.
3. En la lista desplegable Adaptador gráfico, seleccione el dispositivo donde se conecta el monitor de vista previa.

   Puede hacer clic en el botón Identificar pantallas para determinar qué pantalla se corresponde con cada opción de la lista desplegable. Se mostrará un número en cada monitor.

   Si el número del monitor aparece en rojo, indica que la tarjeta gráfica no admite aceleración 3D o que la aceleración se ha desactivado. Puede ir a Inicio > Configuración > Panel de control > Pantalla > Configuración > Opciones avanzadas > Solucionador de problemas para activar la aceleración si su adaptador lo admite.

4. Marque la casilla Escalar salida para ajustar a pantalla si desea que la vista previa del vídeo llene la pantalla.

5. Marque la casilla Aplicar filtro de desentrelazado si trata de obtener una vista previa de vídeo entrelazado en una pantalla no entrelazada. Este filtro puede reducir los defectos que se suelen ver en los bordes de las áreas de movimiento.

   La casilla de verificación Aplicar filtro de eliminación de entrelazado no estará disponible si el adaptador de vídeo no admite el sombreado de píxeles.

6. Si desea ajustar la reproducción del color para vistas previas de vídeo, seleccione la casilla de verificación Ajustar niveles de RVA de estudio a RVA de equipo.

   Si los medios de origen se ajustan al color RVA de Studio (negro=16 y blanco=235) y va a ver vistas previas en el monitor LCD o CRT de su equipo, este valor expande el rango de RVA de Studio a de 0 a 255 para ajustarse a la pantalla del equipo.

7. Marque la casilla Espere la sintonización vertical si desea esperar a la sincronización de actualización vertical del monitor antes de mostrar los fotogramas. Esta opción se puede usar para corregir la división de imágenes.

8. Seleccione la casilla de verificación Optimizar GPU rendimiento de visualización para la mayoría de las situaciones. Si experimenta problemas con el sistema, el monitor externo o el rendimiento de la vista previa de vídeo puede desactivar la casilla de verificación .

9. Marque la casilla Volver a comprimir los fotogramas editados si desea volver a comprimir fotogramas del proyecto antes de obtener una vista previa. Si la casilla no está marcada, los fotogramas editados no se transmitirán al dispositivo de vista previa.

10. Seleccione la casilla de verificación Mostrar fotogramas en ventana de vista previa de vídeo durante reproducción si quiere obtener una vista previa en el monitor secundario y en la Ventana de vista previa de vídeo de Vegas Pro simultáneamente.

    Si quita la marca de la casilla, el vídeo solo se enviará al monitor secundario.

11. Marque la casilla de verificación Usar configuración de rotación de salida del proyecto si está renderizando un proyecto rotado y desea usar la opción Inicio de salida en el cuadro de diálogo Propiedades del proyecto para la vista previa del proyecto.

    Si esta casilla no está marcada, el medio se rota en función de la configuración que aparezca en Propiedades de medio, aunque la salida de vista previa de vídeo en sí no se rota (puede usar esta configuración para probar el proyecto en una visualización sin rotar).

    Para obtener más información, consulte "Creación de proyectos rotados" en la página 72.

12. Seleccione una opción de la lista desplegable Modo 3D estereoscópico si trabaja con un proyecto 3D estereoscópico y quiere anular la configuración del proyecto para obtener una vista previa del proyecto 3D estereoscópico en un monitor externo.

    Para obtener más información, consulte "Edición 3D estereoscópica" en la página 243 y "Configuración de la vista previa de 3D estereoscópica" en la página 248.

Tarjeta gráfica 3D estereoscópica de Windows

La opción Tarjeta gráfica de Windows funcionará con cualquier tarjeta gráfica compatible con OpenGL. En concreto, si utiliza el modo Alternancia de línea o Tablero cuadriculado, este controlador le ofrecerá el resultado correcto con independencia de la resolución del proyecto.

Para admitir visualizaciones de 120 Hz con cristales de obturador activo, utilice el modo Izquierda y derecha con una tarjeta gráfica compatible con NVIDIA 3D Vision para Quadro.

Al configurar una tarjeta de vídeo Quadro, consulte la Guía de inicio rápido de GeForce 3D Vision que se incluye con el hardware con información de instalación y configuración. Para obtener información adicional, conocer controladores de emisor y tarjetas de gráficos, así como para los requisitos de hardware, consulte http://www.nvidia.com/object/quadro_pro_graphics_boards.html.

1. En el menú Opciones, seleccione Preferencias y, a continuación, haga clic en la ficha Dispositivo de vista previa.
2. En la lista desplegable Dispositivo, seleccione Tarjeta gráfica de Windows. El cuadro Detalles muestra información sobre el dispositivo.
3. En la lista desplegable Adaptador de pantalla, seleccione su pantalla 3D.

   Puede hacer clic en el botón Identificar pantallas para determinar qué pantalla se corresponde con cada opción de la lista desplegable. Se mostrará un número en cada monitor.

    Notas:

   - Si el número del monitor aparece en rojo, indica que la tarjeta gráfica no admite aceleración 3D o que la aceleración se ha desactivado. Puede ir a Inicio > Configuración > Panel de control > Pantalla > Configuración > Opciones avanzadas > Solucionador de problemas para activar la aceleración si su adaptador lo admite.
   - Al utilizar el dispositivo de la Tarjeta gráfica 3D estereoscópica con una tarjeta de vídeo GeForce, no puede obtener una vista previa del contenido 3D estereoscópico y editarlo simultáneamente. Las tarjetas de vídeo Quadro permiten obtener una vista previa y editar de manera simultánea.
   - Al utilizar el dispositivo de la Tarjeta gráfica 3D estereoscópica con una tarjeta de vídeo GeForce, debe utilizar la pantalla principal para obtener una vista previa del contenido 3D estereoscópico. Puede hacer clic en el botón Identificar pantallas de la ficha Dispositivo de vista previa del cuadro de diálogo Preferencias para identificar la pantalla principal.
4. Marque la casilla Escalar salida para ajustar a pantalla si desea que la vista previa del vídeo llene la pantalla.

5. Marque la casilla Aplicar filtro de desentrelazado si trata de obtener una vista previa de vídeo entrelazado en una pantalla no entrelazada. Este filtro puede reducir los defectos que se suelen ver en los bordes de las áreas de movimiento.

   ⚠ La casilla de verificación Aplicar filtro de eliminación de entrelazado no estará disponible si el adaptador de vídeo no admite el sombreado de píxeles.

6. Si desea ajustar la reproducción del color para vistas previas de vídeo, seleccione la casilla de verificación Ajustar niveles de RVA de estudio a RVA de equipo.

   Si los medios de origen se ajustan al color RVA de Studio (negro=16 y blanco=235) y va a ver vistas previas en el monitor LCD o CRT de su equipo, este valor expande el rango de RVA de Studio a de 0 a 255 para ajustarse a la pantalla del equipo.

7. Marque la casilla Espere la sintonización vertical si desea esperar a la sincronización de actualización vertical del monitor antes de mostrar los fotogramas.

   Esta opción se puede usar para corregir la división de imágenes.

8. Seleccione la casilla de verificación Optimizar GPU rendimiento de visualización para la mayoría de las situaciones. Si experimenta problemas con el sistema, el monitor externo o el rendimiento de la vista previa de vídeo puede desactivar la casilla de verificación .

9. Marque la casilla Volver a comprimir los fotogramas editados.

10. Seleccione la casilla de verificación Mostrar fotogramas en ventana de vista previa de vídeo durante reproducción si quiere obtener una vista previa en el monitor secundario y en la Ventana de vista previa de vídeo de Vegas Pro simultáneamente.

    Si quita la marca de la casilla, el vídeo solo se enviará al monitor secundario.

11. Marque la casilla de verificación Usar configuración de rotación de salida del proyecto si está renderizando un proyecto rotado y desea usar la opción Inicio de salida en el cuadro de diálogo Propiedades del proyecto para la vista previa del proyecto.

    Si esta casilla no está marcada, el medio se rota en función de la configuración que aparezca en Propiedades de medio, aunque la salida de vista previa de vídeo en sí no se rota (puede usar esta configuración para probar el proyecto en una visualización sin rotar).

12. En la lista desplegable Modo 3D estereoscópico, seleccione el ajuste que quiera usar para obtener una vista previa en un monitor 3D

    Seleccione Usar configuración del proyecto si quiere usar la configuración de la ficha Vídeo en el cuadro de diálogo Propiedades del proyecto, o seleccione otro modo si quiere anular la configuración del proyecto cuando obtenga una vista previa en un monitor externo.

    Para obtener más información, consulte "Edición 3D estereoscópica" en la página 243 y "Configuración de la vista previa de 3D estereoscópica" en la página 248.

13. Seleccione la casilla Intercambiar izquierdo/derecho si necesita intercambiar las imágenes de ojo izquierdo y derecho. Este ajuste es útil si está usando una pantalla de línea alterna que muestra el ojo derecho encima, si utiliza cristales anaglíficos magenta/verdes, o para crear una vista 3D libre entre ojos.

14. Arrastre el control deslizante Crosstalk cancellation si experimenta el desbordamiento entre imágenes. Por ejemplo, si ve unas imágenes del ojo derecho en el ojo izquierdo, puede ajustar el control deslizante Crosstalk cancellation para compensar.

    Cuando el modo 3D estereoscópico del proyecto se establece en los modos En paralelo, Arriba/abajo, Alternancia de línea o Tablero cuadriculado, la cancelación de crosstalk solo está activa cuando la lista desplegable Calidad de renderización de máxima resolución se establece en Buena o La mejor. Al utilizar modos anaglíficos, Crosstalk cancellation está activa para cualquier nivel de calidad.

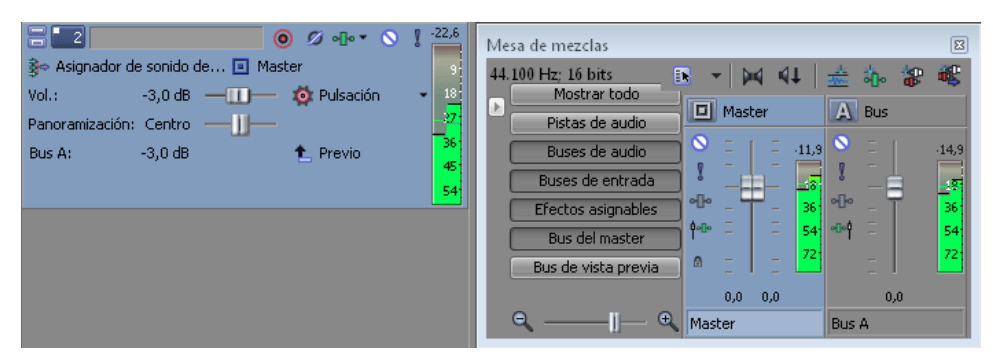
15. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Preferencias.

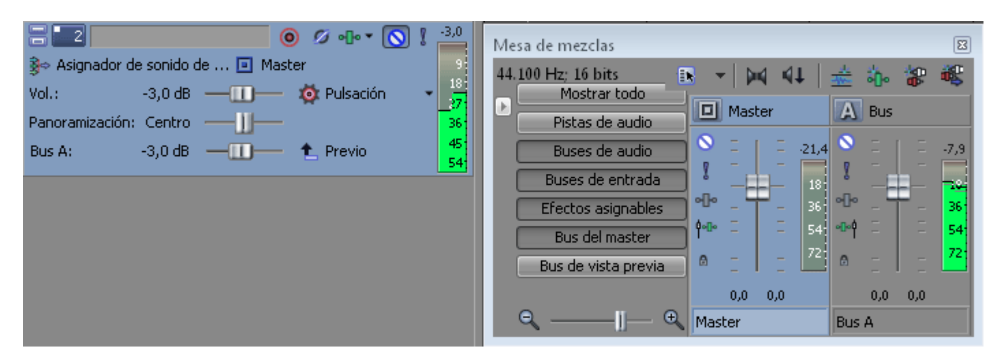
Preferencias: ficha Audio

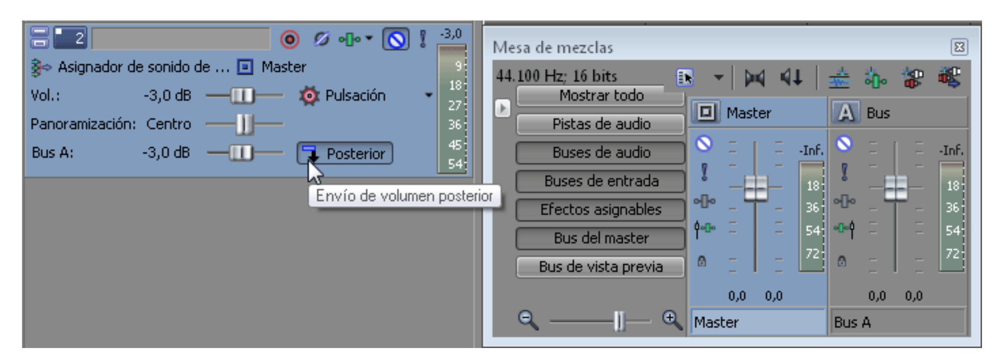
Use la ficha Audio para especificar opciones de reproducción y grabación. Para acceder a esta ficha, seleccione Preferencias del menú Opciones y, a continuación, haga clic en la ficha Audio.

Elemento	Descripción
Visualización de la forma de onda durante la grabación	Seleccione una opción de la lista desplegable para especificar cómo desea visualizar las formas de onda durante la grabación: ▪ No mostrar formas de onda: No se visualizarán formas de onda en ninguna pista hasta que haya finalizado el proceso de grabación. ▪ Mostrar formas de onda para una única pista: Si selecciona esta opción solo se mostrarán formas de onda cuando una pista esté preparada para grabar. Si prepara para grabar varias pistas, no se mostrarán formas de onda. ▪ Mostrar todas las formas de onda: Si está preparando varias pistas para grabar, todas las pistas mostrarán la forma de onda durante la grabación.
Normalizar nivel de pico (dB)	Utilice el control deslizante para cambiar la configuración del nivel de pico. Este valor se utilizará cuando use el modificador de evento Normalizar. Para obtener más información, consulte "Aplicación de modificadores a eventos" en la página 214.
Importar audio con tempo del proyecto	Cuando esta casilla está seleccionada, los bucles de ACID se extienden automáticamente para coincidir con el tempo del proyecto (especificado en la ficha Regla del cuadro de diálogo Propiedades del proyecto), si los añade a la escala de tiempo o si obtiene una vista previa desde la ventana del explorador. Si esta casilla se deja sin marcar, se ignorará la información de tempo.

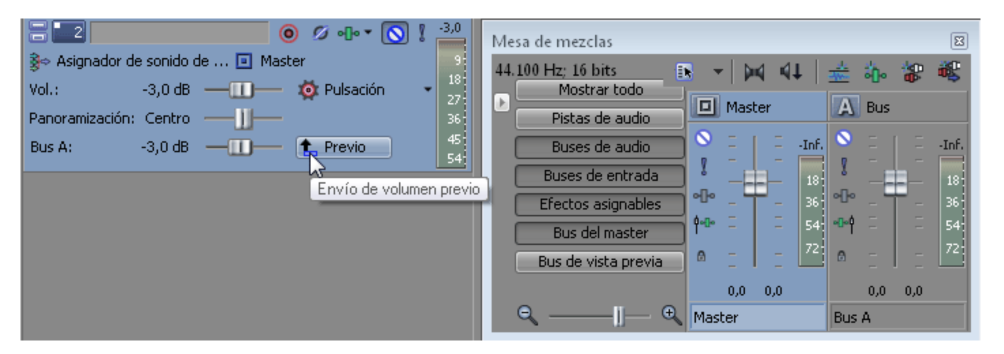
Elemento	Descripción
Grabación en Broadcast Wave Format	Cuando esta casilla de verificación está marcada, Vegas Pro graba metadatos de Broadcast Wave Format (.bwf) durante la grabación de archivos .wav. Puede ver esta información en la ficha General del cuadro de diálogo Propiedades para un evento. Para obtener más información, consulte "Edición de propiedades de evento" en la página 220. El valor de la Referencia de tiempo está incluido en los metadatos .bwf. Este elemento localiza la ubicación de la escala de tiempo en la que se grabó el archivo. Al importar un archivo .bwf grabado, se añade en misma ubicación de la escala de tiempo en la que se grabó originalmente. El originador (Vegas Pro) y su referencia (un número ID único) también se graban.

<table>
<tr><th>Elemento</th><th>Descripción</th></tr>
<tr><td>Desvanecedor previo de pista envía escucha a silencio</td><td>
Marque esta casilla de verificación si desea que los envíos de volumen previo de pistas a buses y efectos asignables respondan al estado de silencio de pista.
Cuando la casilla de verificación no está marcada, los envíos de volumen previo no se ven afectados por el estado de silencio (para así facilitar mezclas de cue).
Por ejemplo, supongamos que tiene un proyecto con una pista y el Bus A dirigido a una salida de hardware. De forma predeterminada, el envío de bus es volumen previo, por lo que Master y Bus A tendrán la misma salida cuando reproduzca el proyecto:


Si silencia la pista, la salida de la pista al bus Master quedará silenciada, pero el envío de desvanecedor previo a Bus A continuará reproduciéndose (si la casilla Desvanecedor previo de pista envía escucha a silencio no está marcada):


Si cambia el envío de pista a volumen posterior, las salidas de la pista al bus Master y Bus A quedarán silenciadas:


</td></tr>
</table>

Elemento	Descripción
	Si marca la casilla de verificación Desvanecedor previo de pista envía escucha a silencio y cambia el envío de pista a volumen previo, las salidas de la pista al bus del master y al Bus A quedarán silenciadas: 
Usar ganancia de envío de pista heredada	Marque esta casilla de verificación si desea configurar los envíos de pista de audio para que se comporten de la misma forma que lo hacían en Vegas Pro 7.0 y versiones anteriores. Cuando la casilla de verificación esté marcada, podrá abrir proyectos creados con versiones anteriores de Vegas Pro con la garantía de que sonarán tal y como lo hacían en versiones anteriores de Vegas Pro.
Editor de audio preferido	Utilice esta opción para especificar la ubicación de la aplicación de edición de audio que desee usar con los proyectos de Vegas Pro. Este editor se visualizará en el menú Herramientas cuando desee abrir un evento en un editor de audio. Si se detecta en el sistema software Sound Forge, este se convertirá automáticamente en el editor predeterminado. Para especificar un editor de audio, haga clic en el botón Examinar y busque el archivo .exe del editor. Para obtener más información, consulte "Apertura de eventos en un editor de audio" en la página 217.
Metrónomo	Seleccione el botón de opción Usar sonidos de metrónomo predeterminados para usar los sonidos normales y de acento predeterminados cuando utilice el metrónomo, o haga clic en Usar sonidos de metrónomo personalizados y especifique los archivos que desee usar en los cuadros Normal y Acento. ■ Normal: Especifique el archivo de sonido para el metrónomo cuando el botón de opción Usar sonidos de metrónomo personalizados esté seleccionada. ■ Acento: Especifique el archivo de sonido de acento para el metrónomo cuando el botón de opción Usar sonidos de metrónomo personalizados esté seleccionada. Para obtener más información, consulte "Metrónomo" en la página 139.

Elemento	Descripción
Abrir editor cuando se genere el nuevo registro de volumen	Marque esta casilla de verificación si desea abrir automáticamente archivos de registro de volumen en su editor de texto predeterminado al seleccionar Herramientas > Generar registro de volumen. Para obtener más información, consulte "Generación de registros de volumen" en la página 576.
Todos predeterminado s	Haga clic en el botón Todos predeterminados para restaurar todas las preferencias de audio a los ajustes predeterminados.

Preferencias: ficha Dispositivo de audio

Utilice la ficha Dispositivo de audio para especificar opciones de reproducción y de grabación. Para acceder a esta ficha, seleccione Preferencias en el menú Opciones y, a continuación, haga clic en la ficha Dispositivo de audio. Haga clic en el botón Opciones avanzadas para acceder a las preferencias avanzadas de audio.

Elemento	Descripción
Tipo de dispositivo de audio	Seleccione un tipo de controlador en la lista desplegable. ■ ASIO: Permite seleccionar un dispositivo ASIO específico de baja latencia de la lista desplegable Dispositivo de reproducción estéreo y frontal predeterminado. ■ Asignador de surround DirectSound: Cuando se trabaja con un proyecto surround 5.1 y una tarjeta de sonido habilitada para surround, este valor utiliza el dispositivo de audio Windows predeterminado para enviar sonido surround 5.1 para su tarjeta de sonido. ■ Microsoft Sound Mapper: Utiliza el dispositivo de audio predeterminado de Windows reproducción y grabación. Si el dispositivo de vista previa de vídeo admite reproducción de audio (consulte el cuadro Detalles de la ficha Dispositivo de vista previa para ver el estado del dispositivo), puede reproducir el audio de su proyecto a través de un dispositivo de vista previa de vídeo con Microsoft Sound Mapper: 1. Configure el dispositivo de vista previa de vídeo en la ficha Dispositivo de vista previa en el cuadro de diálogo Preferencias. 2. Seleccione la ficha Dispositivo de audio en el cuadro de diálogo Preferencias y elija Microsoft Sound Mapper en la lista desplegable Tipo de dispositivo de audio. 3. Seleccione la casilla Utilizar dispositivo de vista previa con audio. Cuando obtenga una vista previa del proyecto con Vista previa de vídeo en monitor externo activado, el audio se direccionará a través del dispositivo de vista previa de vídeo. Cuando Vista previa de vídeo en monitor externo no está activado, el audio se reproducirá a través del dispositivo de audio predeterminado. ■ Controlador de ondas clásico de Windows: Permite seleccionar un dispositivo específico de audio de la lista desplegable Dispositivo de reproducción estéreo y frontal predeterminado. Haga clic en el botón Opciones avanzadas para cambiar las opciones del dispositivo seleccionado.

Elemento	Descripción
Dispositivo de reproducción estéreo y frontal predeterminado	Seleccione el dispositivo que desee utilizar para reproducir datos de sonido estéreo y los canales frontal izquierdo y frontal derecho de un proyecto surround 5.1. La selección de Microsoft Sound Mapper permite que el sistema operativo seleccione un dispositivo apropiado para utilizar los datos de sonido actuales. Si ha seleccionado Microsoft Sound Mapper, no podrá asignar buses a dispositivos distintos. Para obtener más información, consulte "Direccionamiento de buses" en la página 403.
Dispositivo de reproducción posterior predeterminado	Seleccione el dispositivo que desee utilizar para reproducir los canales posteriores de un proyecto surround 5.1.
Dispositivo de reproducción central y LFE predeterminado	Seleccione el dispositivo que desee utilizar para reproducir los canales de efecto centrales y de baja frecuencia de un proyecto surround 5.1.
Búfer de reproducción (segundos)	Arrastre el control deslizante para ajustar la cantidad de almacenamiento en búfer que tiene lugar antes de iniciar la reproducción. Cuanto mayor sea el número, más almacenamiento en búfer tendrá lugar durante la reproducción. Este valor debe ser lo más bajo posible sin que se produzcan saltos. Para establecerlo, comience en 0,25 y reproduzca una canción normal. Mueva alguno de los controles de fundido de la pista. Si, a pesar de todo, la reproducción salta, pruebe a aumentar este control deslizante en pequeños incrementos hasta que ya no ocurra. Si no puede conseguir que la reproducción no tenga saltos, tendrá que disminuir el número de pistas que está intentando reproducir simultáneamente o bien instalar más RAM en el equipo de forma que aumente el almacenamiento en búfer, también puede comprar un disco duro con acceso más rápido o minimizar el número de plugins de DirectX que está intentando utilizar simultáneamente.

Elemento	Descripción
Habilitar búfer de pista	Marque esta casilla de verificación y arrastre el control deslizante Búfer de pista (segundos) si desea ajustar la cantidad de audio que se renderiza previamente por delante de la posición del cursor. Cuando se ha seleccionado esta casilla, se emplea un subproceso independiente para renderizar el audio de las pistas. En los equipos con varios procesadores o núcleos, se creará un subproceso para cada procesador lógico, lo que dará como resultado recuentos de pistas mejorados, rendimiento mejorado con latencia más baja y renderización de audio más rápida. Si la casilla de verificación no está seleccionada, se emplea un único subproceso para renderizar el audio de las pistas y los buses.
Dispositivo de grabación de audio predeterminado	Seleccione el dispositivo que desee utilizar para grabar datos de sonido. La selección de Microsoft Sound Mapper permite que el sistema operativo seleccione un dispositivo apropiado para utilizar los datos de sonido actuales.
Detectar y desplazar automáticamente latencia de grabación hardware	Marque esta casilla para compensar automáticamente el desplazamiento entre el momento en que se inicia la grabación y el momento en que la tarjeta de sonido inicia la grabación. Quite la marca de la casilla y arrastre el control deslizante Desplazamiento usuario para especificar un valor de desplazamiento (mantenga presionada la tecla Ctrl mientras arrastra para lograr un ajuste preciso).
Opciones avanzadas	Al hacer clic en este botón se abre el cuadro de diálogo Preferencias de audio avanzadas. Para obtener más información, consulte "Configuración de audio avanzada" en la página 739.
Todos predeterminados	Haga clic en el botón Todos predeterminados para restaurar todas las preferencias de audio a los ajustes predeterminados.

Configuración de audio avanzada

Use el cuadro de diálogo Configuración de audio avanzada para ver información y ajustar la configuración del dispositivo de audio seleccionado en la lista desplegable Tipo de dispositivo de audio de la ficha Dispositivo de audio del cuadro de diálogo Preferencias.

Microsoft Sound Mapper o controlador de ondas clásico de Windows

Elemento	Descripción
Dispositivos de audio	En esta lista se muestran todos los dispositivos de audio que están instalados en el equipo. Seleccione un dispositivo de la lista para establecer las opciones que se indican a continuación para ese dispositivo.
Interpolar posición	Cuando la casilla de verificación está marcada, la aplicación intentará compensar los dispositivos imprecisos interpolando la posición de reproducción o grabación. Si nota que el cursor de reproducción está desplazado con respecto a lo que se oye, habilite esta opción para el dispositivo de reproducción.
Position bias	Si la posición de reproducción o grabación no coincide con lo que se oye tras habilitar Interpolar posición, puede intentar la compensación usando el control deslizante Diferencia de posición.. Al mover este control deslizante se desplazará la posición hacia delante o hacia atrás para compensar las imprecisiones del dispositivo.
No crear búferes antes de comenzar la reproducción	Cuando esta casilla de verificación esté marcada, no se crearán búferes antes de comenzar la reproducción. Algunos dispositivos no funcionan correctamente si esta casilla no está marcada. Si el audio se entrecorta al iniciar la reproducción, pruebe marcando esta opción.
Búferes de audio	Arrastre el control deslizante para establecer el número de búferes de audio que se usarán. El ajuste de esta configuración puede reducir los cortes o ayudar a sincronizar la entrada y la salida para la monitorización de entrada de grabación.
Tamaño de búfer	Seleccione un valor en la lista desplegable para indicar el tamaño de búfer que desee utilizar. Seleccione MME para utilizar el valor Búfer de reproducción de la ficha Dispositivo de audio del cuadro de diálogo Preferencias. Por ejemplo, si selecciona MME en la lista desplegable Tamaño de búfer, establece el control deslizante Búferes de audio en 5 y ajusta el Búfer de reproducción en 0,35 segundos, se crearán cinco búferes de 0,07 segundos. Si selecciona 1024 en la lista desplegable Tamaño de búfer y establece el control deslizante Búferes de audio en 5, entonces se crearán cinco búferes de 1024 bytes.

Elemento	Descripción
Prioridad	Seleccione un valor en la lista desplegable para establecer la prioridad que está asignada a los búferes de audio. Aumentar la prioridad de los búferes puede ayudarle a conseguir una reproducción más suave, pero también puede afectar negativamente a otros procesos.
Habilitar monitorización de entrada	Marque esta casilla de verificación si desea realizar una monitorización de entrada de grabación usando un controlador de ondas. Si se quita la marca de la casilla, esta monitorización no se encontrará disponible. Esta configuración no tiene efecto alguno sobre la reproducción de audio estándar.

ASIO

Cuando está seleccionado un controlador ASIO, el cuadro de diálogo Configuración de audio avanzada muestra información acerca de la configuración para el controlador seleccionado. Haga clic en el botón Configurar para abrir el subprograma de configuración del fabricante del controlador y ajustar la configuración.

La parte inferior del cuadro de diálogo recoge el nombre del dispositivo y el nombre de cada uno de los puertos del dispositivo ASIO. Puede usar estos controles para personalizar los nombres de los puertos de entrada y salida. Para obtener más información, consulte "Personalización de asignación de nombres de puertos ASIO" en la página 703.

Preferencias: ficha MIDI

Use la ficha MIDI a fin de establecer las opciones para usar dispositivos MIDI con Vegas Pro. Para mostrar esta ficha, seleccione Preferencias en el menú Opciones y a continuación haga clic en la ficha MIDI.

Elemento	Descripción
Dispositivos disponibles para la salida MIDI	Marque la casilla de verificación de cada dispositivo MIDI que desee utilizar como una salida MIDI para una superficie de control. Para obtener más información, consulte "Uso de una superficie de control" en la página 655.
Dispositivos disponibles para la entrada MIDI	Marque la casilla de verificación de cada dispositivo MIDI que desee que esté disponible para una superficie de control.
Todos predeterminados	Restaura todas las preferencias MIDI a la configuración predeterminada.

Preferencias: efectos VST

En el menú Opciones, seleccione Preferencias y, a continuación, seleccione la ficha Efectos VST para indicar la ubicación de instalación de los plugins VST.

Elemento	Descripción
Carpeta predeterminada de búsqueda de VST	Se trata de la carpeta donde la aplicación busca los efectos VST durante el inicio.
Carpeta alternativa (1) de búsqueda de VST Carpeta alternativa (2) de búsqueda de VST	Escriba una ruta en el cuadro de edición o haga clic en Examinar para indicar la ubicación donde la aplicación puede encontrar los efectos VST.
Seleccione los efectos VST que estarán disponibles como plugins de audio	Marque la casilla de verificación de cada uno de los plugins VST que desee que estén disponibles para los proyectos de Vegas Pro. Quite la marca de una casilla para excluir el plugin correspondiente. Al utilizar un plugin VST, Vegas Pro lo bloqueará para el resto de la sesión de Vegas Pro. Un icono de bloqueo junto a la casilla correspondiente indicará que el plugin no se podrá eliminar hasta que se cierre y se reinicie la aplicación.

Preferencias: ficha Edición

En el menú Opciones, seleccione Preferencias y después la ficha Edición para especificar opciones de edición en la escala de tiempo de Vegas Pro.

Elemento	Descripción
Habilitar bucle en eventos de forma predeterminada	Cuando esta casilla de verificación está marcada, el modificador de evento Bucle se habilitará para nuevos eventos. Cuando este modificador esté habilitado, los eventos se repetirán si arrastra el extremo de un evento pasado el final del archivo de medios.

Elemento	Descripción
Preservar tono al alargar eventos de audio	Cuando esta casilla esté marcada, el tono de un evento de audio se preservará si mantiene presionada la tecla Ctrl y arrastra el extremo del evento para cambiar su duración. Cuando no esté marcada, el tono de los eventos de audio aumentará si acorta el evento y disminuirá si lo alarga. Si cambia esta configuración durante una sesión de edición, la nueva configuración solo afectará a los medios añadidos a la escala de tiempo después de cambiar la configuración. Para cambiar el comportamiento de eventos existentes en la escala de tiempo, utilice los controles Extensión de tiempo/cambio de tono en la ficha Evento de audio del cuadro de diálogo Propiedades de eventos. Para obtener más información, consulte "Edición de propiedades de evento" en la página 220 y "Ajuste de la duración de un evento" en la página 193.
Cortar, copiar y eliminar eventos agrupados	Cuando esta casilla de verificación esté marcada, el corte, copiado o eliminación de un evento afectará a todos los eventos del mismo grupo. Para obtener más información, consulte "Corte, copia y pegado de eventos" en la página 170 y "Agrupación de eventos" en la página 211.
No cuantizar a fotogramas en las ediciones de solo audio	-Cuando esta casilla está marcada, las ediciones en los eventos de audio (como movimientos y recortes de eventos y envolventes ASR) no se cuantizarán a límites de fotograma incluso aunque esté habilitada la función Cuantizar a fotogramas. Para obtener más información, consulte "Movimiento de eventos" en la página 163, "Ajuste de la duración de un evento" en la página 193, "Envolventes de eventos" en la página 203, y "Cuantizar a fotogramas" en la página 170.
Contraer región de bucle cuando no haya selección de tiempo	Cuando esta casilla esté marcada, la región de bucle se restablecerá si no hay datos seleccionados. Si no está marcada, la región de bucle conservará la última selección.
velocidad de salto/JKL	Seleccione una opción de la lista desplegable para establecer la velocidad que se utilizará para el arrastre de la escala de tiempo con las teclas JKL o con un controlador multimedia. Para obtener más información, consulte "Arrastre" en la página 25 y "Uso de controladores multimedia" en la página 691.

Elemento	Descripción
Duración de fundido rápido para eventos de audio	Se aplica un fundido rápido a los bordes de los eventos de audio para suavizar transiciones potencialmente duras que pueden ser el resultado del corte de datos o de la división de eventos. Especifique un valor en el cuadro para cambiar la duración del fundido. En el menú Opciones, seleccione Ediciones de audio de fundido rápido para activar o desactivar los fundidos rápidos. Cuando se desactivan, los bordes de los nuevos eventos no se fundirán (no se eliminarán los fundidos existentes).
Duración de nueva imagen fija	Introduzca un valor en el cuadro de edición para especificar la duración de los eventos que se crean al añadir imágenes fijas a la escala de tiempo.
Tiempo predet. entre pistas de CD	Introduzca un valor en el cuadro de edición para especificar la duración de tiempo insertado entre eventos al añadir pistas para un CD de audio por disco de la ventana de medios de proyecto. Para obtener más información, consulte "Grabación de CD por disco (DAO o libro rojo)" en la página 593.
Duración vista previa cursor	Introduzca un valor en el cuadro de edición para especificar la duración del tiempo que se reproduce al obtener una vista previa del cursor. Para obtener una vista previa del cursor, presione 0 del teclado numérico. Se crea una selección temporal (centrado sobre el cursor) y la reproducción se inicia automáticamente. La vista previa del cursor creará un bucle si selecciona Reproducir en bucle.
Solapar automáticamente varios medios seleccionados al añadirlos	Cuando esta casilla esté marcada, los eventos se solaparán cuando arrastre varios archivos de medios a la escala de tiempo. Cuando no esté marcada, los eventos se añadirán de extremo a extremo. Para cambiar la cantidad de solapamiento entre eventos, ajuste el parámetro Cantidad de la sección Conversión de corte a solapamiento del cuadro de diálogo. Los crossfades automáticos deben estar activados para utilizar esta función. Para obtener más información, consulte "Crossfades automáticos" en la página 164.

Elemento	Descripción
Conversión corte a solapamiento	Cuando tenga dos eventos de vídeo insertados juntos sin transición (lo que se conoce como *corte*), se puede transformar el corte en una transición arrastrando una transición desde la ventana Transiciones y colocándola entre los eventos. También puede hacer clic con el botón secundario en el borde de cada evento, seleccione Transición en el menú contextual y elija una transición del submenú. La configuración de conversión corte a solapamiento extenderá uno de los eventos o ambos de forma que se solapen, proporcionando espacio para la transición. Escriba un valor en el cuadro de edición (o utilice el control de número) para especificar la cantidad por la que desea que se solapen los eventos después de la conversión. (Esta opción permite controlar el solapamiento que se ha aplicado, si se marca la casilla de verificación Superponer automáticamente varios medios seleccionados al añadirlos). En la lista desplegable Alineación, seleccione el método que desee utilizar para extender eventos: ■ Antes del corte: El área de solapamiento finalizará en el corte/cursor. ■ Centrado en el corte: El corte/cursor marcará el centro del área de solapamiento. ■ Después del corte: El área de solapamiento se iniciará en el corte/cursor.

<table>
<tr><th>Elemento</th><th>Descripción</th></tr>
<tr><td>Desvan. envolvente sel. tiempo (ms)</td><td>Cuando esta casilla está marcada, todos los puntos envolventes dentro de una selección de tiempo se ajustarán conforme arrastre, y se aplicarán desvanecimientos al principio y el final de la selección (creándose puntos envolventes adicionales conforme sea necesario):

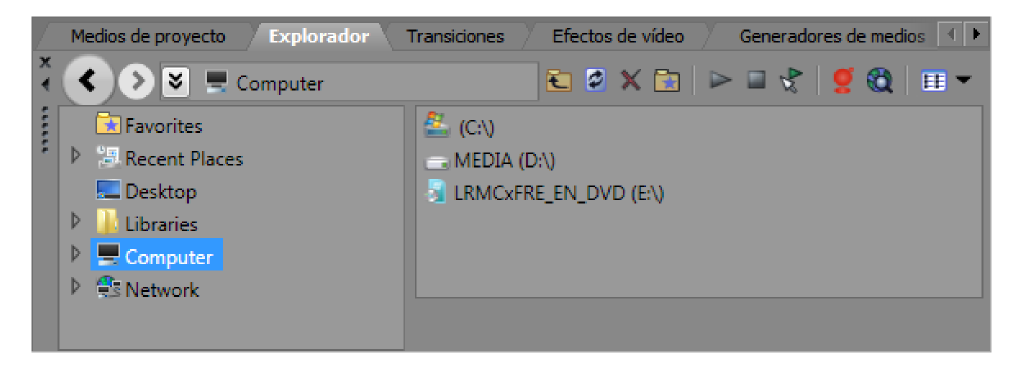

Escriba un valor en el cuadro de edición (o utilice el control de número) para especificar la duración de los fundidos que se crearán.
Seleccione una opción de la lista desplegable Alineación para indicar dónde se debe aplicar el fundido:
■ Fuera: Los fundidos se aplican antes y después de la selección de tiempo.
■ Centrado: Los fundidos se centran en el principio y el final de la selección de tiempo.
■ Dentro: Los fundidos se aplican al principio y el final de la selección de tiempo.
Quite la marca de la casilla Desvan. envolvente sel. tiempo si desea editar los puntos envolventes de forma individual.</td></tr>
</table>

Elemento	Descripción
Recortar automáticamente imágenes fijas añadidas a la escala de tiempo	Marque esta casilla de verificación si desea recortar automáticamente las imágenes fijas para que coincidan con la proporción de fotograma de salida del proyecto cuando las añada a la escala de tiempo. Imagen no recortada en proyecto panorámico 16:9: se muestran bandas negras verticales Imagen recortada: la imagen rellena la pantalla sin mostrar bandas negras verticales
Todos predeterminados	Restaura las opciones de la página Edición a la configuración predeterminada.

Preferencias: ficha Visualización

En el menú Opciones, seleccione Preferencias y después la ficha Visualización para especificar las opciones que afectan al aspecto del área de trabajo de Vegas Pro.

Elemento	Descripción
Colores de pista	Utilice estos controles para cambiar los colores predeterminados que se usan al mostrar las pistas en los proyectos. Seleccione una pista de la lista desplegable Pista y, a continuación, haga clic en la muestra de color para acceder al selector de color. Puede seleccionar cualquier color mediante los controles RVAA o MSLA. Haga clic en el botón para alternar entre los modos de color RGB y HSL, o haga clic en el icono del cuentagotas para tomar una muestra de color de la pantalla. Cuando haga clic en Aceptar o Aplicar, se actualizarán todas las pistas que utilicen el color seleccionado.
Colores de envolvente	Utilice estos controles para cambiar los colores predeterminados que se usan para mostrar envolventes en la escala de tiempo. Seleccione un tipo de envolvente de la lista desplegable Tipo de envolvente y haga clic en la muestra de color para acceder a un selector de color donde podrá seleccionar cualquier color que desee mediante los controles RVAA o MSLA. Haga clic en el botón para alternar entre los modos de color RGB y HSL, o haga clic en el icono del cuentagotas para tomar una muestra de color de la pantalla.
Colores de ajuste	Utilice estos controles para cambiar los colores predeterminados utilizados para los indicadores de ajuste en la escala de tiempo. Seleccione un tipo de indicador de ajuste en la lista desplegable Tipo de ajuste y haga clic en la muestra de colores para acceder a un selector de colores, donde podrá elegir cualquier color usando los controles de RVAA o MSLA. Haga clic en el botón para alternar entre los modos de color RGB y HSL, o haga clic en el icono del cuentagotas para tomar una muestra de color de la pantalla.
Saturación de color de icono	Arrastre el control deslizante para ajustar la intensidad del color de los iconos en la ventana de Vegas Pro. Arrastre el control hacia la izquierda para disminuir la saturación de color o arrástrelo hacia la derecha para aumentarla.
Tinta color de icono	Arrastre el control deslizante para ajustar la cantidad de tinta que se aplicará a los iconos de la ventana de Vegas Pro. Arrastre el control hacia la derecha para añadir una media de los colores de la barra de títulos a los iconos. Arrastre hacia la izquierda para disminuir la cantidad de tinta aplicada. Puede ir a Panel de control > Personalización > Color y apariencia de la ventana, para cambiar los colores de la barra de título de la ventana activa.

Elemento	Descripción
Usar esquema de color de Vegas	Marque esta casilla de verificación para usar el esquema de color gris de Vegas en la ventana de Vegas Pro. La ventana de Vegas Pro se mostrará en un color gris oscuro que resulta muy útil cuando se trabaja en una cabina de edición casi a oscuras. Quite la marca de esta casilla para usar el tema de Windows.  Notas: ■ Si está utilizando un esquema de color de alto contraste en Windows, se ignoran la preferencia Usar esquema de color de Vegas y el argumento de línea de comandos. ■ El cambio de colores de pistas, colores de sobres y colores de ajuste solo afecta al esquema actual de colores.
Ocultar automáticament e el área de anclaje	Seleccione esta casilla si desea que el área de anclaje de la ventana se oculte automáticamente cuando no se esté usando. Coloque el puntero sobre la parte inferior de la ventana de Vegas Pro para mostrar el área de anclaje de ventanas.  Si también está activada la casilla Mostrar la escala de tiempo en la parte inferior de la ventana principal, haga doble clic en el línea divisoria sobre la escala de tiempo para que el área de anclaje vuelva a estar visible.
Mostrar la escala de tiempo en la parte inferior de la ventana principal	Marque esta casilla de verificación si desea que aparezca la escala de tiempo en la parte inferior de la ventana de Vegas Pro. El área de anclaje de ventanas se mostrará en la parte superior de la ventana.
Colocar fichas encima de las ventanas ancladas	Marque esta casilla de verificación si desea mostrar fichas en la parte superior de las ventanas ancladas: 

Elemento	Descripción
Permitir que las ventanas flotantes se puedan anclar	Cuando esta casilla de verificación está marcada, las ventanas se anclan automáticamente si las arrastra sobre otras ventanas en el área de trabajo de Vegas Pro. Para evitar que una ventana se ancle al arrastrarla, puede mantener presionada la tecla Ctrl. Cuando esta casilla de verificación no está seleccionada, las ventanas no se anclarán a menos que mantenga presionada la tecla Ctrl.
Todos predeterminado s	Restaura las opciones de la página Visualización a la configuración predeterminada.

Preferencias: ficha Configuración de CD

En el menú Opciones, seleccione Preferencias y elija la ficha Configuración de CD para especificar opciones de grabación y extracción de audio desde un CD.

Elemento	Descripción
Usar especificaciones estrictas de libro rojo para validación DAO	Marque esta casilla si desea que se le notifique antes de grabar un CD por disco sobre contenido del proyecto de CD contrario a los estándares estrictos del libro rojo. Para obtener más información, consulte "Grabación de CD por disco (DAO o libro rojo)" en la página 593. Estas advertencias no son críticas y, en la mayor parte de los casos, como mucho no escribirá en un disco no legible si continúa. Quitar la marca de esta casilla no suprimirá las advertencias críticas que tienen como resultado un disco no legible.
Incluir dispositivos Wide SCSI al buscar unidades	Marque esta casilla de verificación si desea escanear unidades de CD Wide SCSI cuando intente extraer datos de un CD o grabar un CD. Cuando la casilla no esté marcada, Vegas Pro no escaneará dispositivos Wide SCSI, lo que puede aumentar la compatibilidad con algunos controladores de dispositivo USB que se identificarán a sí mismos incorrectamente como Wide SCSI.
Omitir base de datos de unidades. Detectar autom. capac. de unidad al inicio	Cuando la casilla esté sin marcar, se utiliza un archivo de configuración interna para determinar las capacidades de la unidad. Si experimenta problemas al grabar discos, marque esta casilla y la unidad se escaneará para determinar sus capacidades cuando se inicie la aplicación.

Elemento	Descripción
Usar SPTI directa	Marque esta casilla si desea utilizar la interfaz SPTI (del inglés SCSI Pass-Through Interface, Interfaz de escritura directa SCSI) para comunicarse con la unidad de grabación de CD.
Utilizar controladores anteriores de disco	Marque esta casilla de verificación para utilizar controladores anteriores de disco de Vegas Pro para grabar discos. Quite la marca de esta casilla de verificación para utilizar controladores de discos de Microsoft Image Mastering API (IMAPI) para grabar discos en el software Vegas Pro. Este procedimiento puede resultar útil si la grabación de discos con controladores anteriores de disco no funciona correctamente.
Todos predeterminados	Restaura todas las preferencias del CD a la configuración predeterminada.

Preferencias: ficha Sincronizar

Utilice la ficha Sincronizar en Preferencias para especificar las opciones de configuración de sincronización de otras aplicaciones y dispositivos con el software Vegas Pro. Para acceder a ella, seleccione Preferencias en el menú Opciones y haga clic en la ficha Sincronizar.

Configuración de sincronización

Las opciones siguientes, disponibles en la ficha Sincronizar, se utilizan para configurar la generación de código de tiempo MIDI en la escala de tiempo de Vegas Pro.

Elemento	Descripción
Ajustes de generación de código de tiempo MIDI	Estos ajustes sirven para configurar la generación de código de tiempo MIDI desde la escala de tiempo de Vegas Pro.
Dispositivo de salida	Esta opción especifica el dispositivo MIDI al que se enviará el código de tiempo MIDI. También debería definirse para este dispositivo el esclavo del código de tiempo MIDI.
Velocidad de fotogramas	Esta opción especifica la velocidad de los fotogramas para generar el código de tiempo MIDI. El esclavo MTC debe definirse en la misma velocidad de fotogramas.
Ajustes de generación de reloj MIDI	Estos ajustes sirven para configurar la generación del reloj MIDI desde la escala de tiempo de Vegas Pro.
Dispositivo de salida	Esta opción especifica el dispositivo MIDI al que se enviará el reloj MIDI. El esclavo del reloj MIDI también debería definirse para este dispositivo.
Ajustes de inicio desde código de tiempo MIDI	Estos ajustes sirven para configurar el inicio del código de tiempo MIDI desde otra aplicación o dispositivo externo.

Elemento	Descripción
Dispositivo de entrada	Esta opción especifica el dispositivo MIDI desde el que se recibirá el código de tiempo MIDI. También debería definirse para este dispositivo el master del código de tiempo MIDI.
Velocidad de fotogramas	Esta opción especifica la velocidad de fotogramas a la que el master del código de tiempo MIDI enviará código de tiempo a la aplicación Vegas Pro.
Opciones avanzadas	Al hacer clic en este botón se abre el cuadro de diálogo de propiedades avanzadas de sincronización para los ajustes de MIDI seleccionados.
Todos predeterminados	Haga clic en el botón Todos predeterminados para restaurar todas las preferencias de sincronización a los ajustes predeterminados.

Entrada de código de tiempo MIDI: configuración avanzada

El cuadro de diálogo Entrada de código de tiempo MIDI aparecerá cuando haya hecho clic en el botón Opciones avanzadas en la ficha Sincronizar del cuadro de diálogo Preferencias. Este cuadro de diálogo contiene opciones avanzadas para la entrada de código de tiempo MIDI. Solo se muestra si se ha seleccionado un dispositivo para la entrada de código de tiempo MIDI en el cuadro de diálogo anterior.

Elemento	Descripción
Punto muerto para pérdida de código de tiempo	Cuando se selecciona esta opción, continuará la reproducción durante un periodo de tiempo especificado sin pararse a averiguar si el código de tiempo se ha perdido por alguna razón. La activación de esta opción puede compensar las pérdidas no frecuentes en el código de tiempo. Si sí lo fueran, debería intentar buscar la causa del problema y resolverlo.
Margen de demora de punto muerto	Utilice las flechas arriba y abajo o introduzca un valor en el cuadro de edición para especificar la cantidad de tiempo que el código de tiempo puede perderse antes de que comience el tiempo de reproducción en tiempo puerto. Un tiempo más prolongado es más tolerante a las interrupciones en el código de tiempo entrante.
Tiempo de reproducción en tiempo muerto	Especifica la cantidad de tiempo que seguirá la reproducción después de que el margen de demora de punto muerto se haya superado.

Elemento	Descripción
Retardo en sincronización	Utilice las flechas arriba y abajo o introduzca un valor en el cuadro de edición para especificar la cantidad de tiempo que tarda en sincronizarse con el código de tiempo entrante. En equipos más lentos, este tiempo debería definirse en dos segundos aproximadamente. En equipos más rápidos, puede definirse un valor aún más bajo. Si se establece un valor demasiado bajo podría provocar cambios de tono al inicio de la reproducción.
Ajuste de desplazamiento	Si la sincronización está detrás o delante del generador de código de tiempo MIDI, introduzca un valor en el cuadro para ajustar un desplazamiento de sincronización con precisión de 1/4 fotogramas. ■ Si la sincronización está detrás, defina este valor en un número negativo. Un valor de -4 suele funcionar. ■ Si la sincronización está por delante, defina este valor en un número positivo. Un valor de +4 suele ser suficiente, aunque es extraño que el software Vegas Pro sincronice por delante.

Salida de código de tiempo MIDI: configuración avanzada

Esta ficha contiene opciones avanzadas para la entrada de código de tiempo MIDI (MTC). Solo se muestran si se selecciona un dispositivo para la entrada de código de tiempo MIDI en la ficha Sincronizar del cuadro de diálogo Preferencias principal.

Elemento	Descripción
Generación de mensajes en cuadro completo	Esta opción especifica cuándo enviar mensajes de código de tiempo en cuadro completo mientras la opción Generar código de tiempo MIDI está activada. Los mensajes en cuadro completo son utilizados por algunos dispositivos de audio sincronizables externos para buscar una ubicación adecuada antes de iniciar realmente la sincronización. Las grabadoras en cinta se benefician muy especialmente de buscar mensajes en cuadro completo debido al tiempo que tarda en mover el transporte a la ubicación adecuada. Sin embargo, los mensajes en cuadro completo son omitidos por algunos dispositivos y pueden causar en realidad un comportamiento inesperado en otros dispositivos. Consulte la documentación de hardware para averiguar si es compatible con mensajes en cuadro completo.

Salida de reloj MIDI: configuración avanzada

El cuadro de diálogo Salida del reloj MIDI aparece cuando haya hecho clic en el botón Configuración avanzada en la ficha Sincronizar del cuadro de diálogo Preferencias. Este cuadro de diálogo contiene opciones avanzadas para la salida del reloj MIDI. Solo se muestra si se ha seleccionado un dispositivo para la salida del reloj MIDI en el cuadro de diálogo anterior.

Elemento	Descripción
Enviar Inicio en lugar de Continuación al comenzar reprod.	Marque esta casilla de verificación si desea enviar un comando Inicio en lugar de uno de continuación cuando se haya activado la opción Generar reloj MIDI. Cuando se quite la marca de la casilla de verificación, se enviará un comando Continuación ya que este tiempo de comando permite al dispositivo de seguimiento iniciarse en un momento determinado. Sin embargo, algunos secuenciadores más antiguos que admiten el seguimiento del reloj MIDI no son compatibles con el comando Continuación y deben empezar la reproducción desde el principio cada vez.
Generación de indicador de posición de canción	Esta opción especifica dónde enviar mensajes de indicador de posición de canción mientras esté activada la opción Generar reloj MIDI. Las aplicaciones y dispositivos MIDI utilizan los mensajes de indicador de posición de canción para buscar una ubicación adecuada antes de iniciar realmente la sincronización.

Preferencias: ficha Control externo y automatización

Use la ficha Control externo y automatización para configurar y personalizar las superficies de control y ajustar la configuración de las envolventes de automatización. Para mostrar esta ficha, seleccione Preferencias en el menú Opciones y después haga clic en la ficha Control externo y automatización.

 Puede conectar un Mackie Control Universal (de hasta cuatro alargadores Mackie Control Universal), un Frontier TranzPort en PreSonus FaderPort y hasta cinco controladores MIDI genéricos.

 El dispositivo seleccionado no se habilita hasta que no haya seleccionado el comando Control externo en el menú Opciones.

Elemento	Descripción
Suavizado y reducción de datos de automatización tras grabación	Al grabar automatización, Vegas Pro crea tantos puntos envolventes o fotogramas clave como es posible para representar los movimientos de control. Marque esta casilla si desea reducir el número de puntos envolventes/fotogramas clave una vez finalizada la grabación. Para obtener más información, consulte "Grabación de automatización de envolventes de pista y fotogramas clave" en la página 326.
Devolver controles a valores predeterminados al desactivar la automatización	Marque esta casilla de verificación si desea restablecer los valores predeterminados de los controles cuando el modo de grabación de automatización esté ajustado a Automatización desactivada. Los parámetros de efecto automatizados no tienen valores predeterminados, por lo que mantendrán los últimos valores ajustados cuando desactive la automatización. Si deja esta casilla sin marcar, los controles mantendrán los últimos valores ajustados cuando desactive la automatización. Para obtener más información, consulte "Grabación de automatización de envolventes de pista y fotogramas clave" en la página 326.
Dispositivos disponibles	Seleccione un dispositivo en cada lista desplegable y haga clic en Añadir para seleccionar las superficies de control de las que dispondrá Vegas Pro. Al añadir el dispositivo, se cargará su perfil predeterminado. ▪ Para obtener información acerca de la configuración y el uso de superficies de control, consulte "Uso de una superficie de control" en la página 655. ▪ Para obtener información acerca del uso de Mackie Control Universal, consulte "Uso de Mackie Control" en la página 657. ▪ Para obtener información acerca del uso de Frontier TranzPort, consulte "Uso de Frontier TranzPort" en la página 679. ▪ Para obtener información acerca del uso de un PreSonus FaderPort, consulte "Uso de un PreSonus FaderPort" en la página 682. ▪ Para obtener información acerca del uso de superficies de control genéricas, consulte "Uso de superficies de control genéricas" en la página 684.
Dispositivos de control activos	Muestra una lista de los dispositivos de control que ha añadido. Si desea personalizar el comportamiento del controlador, haga doble clic en el nombre del dispositivo.

Elemento	Descripción
Nuevas envolventes de audio	Seleccione una opción en la lista desplegable para establecer el tipo de fundido predeterminado que se empleará al añadir envolventes de volumen y panoramización. Para obtener más información, consulte "Automatización de pistas de audio" en la página 309. Esta opción solo se utiliza al crear nuevas envolventes. Si añade un punto a una envolvente existente, el nuevo punto siempre utilizará el mismo tipo de fundido que el punto envolvente anterior.
Nueva ganancia de evento de audio	Seleccione una opción de la lista desplegable para establecer el tipo de fundido predeterminado para las curvas de entrada y salida de fundido en las envolventes de ganancia de evento de audio. Para obtener más información, consulte "Envolventes de eventos" en la página 203. Esta opción solo se usa con los eventos que se colocan en la escala de tiempo después de cambiar la configuración. Los eventos existentes usarán el tipo de fundido predeterminado que estaba activo cuando se agregaron a la escala de tiempo.
Nuevas envolventes de automatización de efectos	Seleccione una opción de la lista desplegable para establecer el tipo de fundido predeterminado que se empleará al añadir envolventes de automatización de efectos de audio. Para obtener más información, consulte "Automatización de parámetros de efectos de audio" en la página 318. Esta opción solo se utiliza al crear nuevas envolventes. Si añade un punto a una envolvente existente, el nuevo punto siempre utilizará el mismo tipo de fundido que el punto envolvente anterior.
Nuevas envolventes de vídeo	Seleccione una opción en la lista desplegable para establecer el tipo de fundido predeterminado que se usará al agregar envolventes de desvanecimiento a color, nivel compuesto, progreso de transición, desenfoque de movimiento, supermuestreo y velocidad de evento. Esta opción solo se utiliza al crear nuevas envolventes. Si añade un punto a una envolvente existente, el nuevo punto siempre utilizará el mismo tipo de fundido que el punto envolvente anterior.

Elemento	Descripción
Nueva opacidad de evento de vídeo	Seleccione una opción en la lista desplegable para establecer el tipo de fundido predeterminado para las curvas de entrada y salida de fundido en las envolventes de opacidad de evento. Para obtener más información, consulte "Envolventes de eventos" en la página 203. Esta opción solo se usa con los eventos que se colocan en la escala de tiempo después de cambiar la configuración. Los eventos existentes usarán el tipo de fundido predeterminado que estaba activo cuando se agregaron a la escala de tiempo.
Nuevos fotogramas clave de efectos de vídeo	Seleccione una opción en la lista desplegable para establecer el tipo de fotograma clave predeterminado que se empleará al añadir fotogramas clave de efectos de pistas de vídeo. Para obtener más información, consulte "Adición de efectos de vídeo" en la página 376. Esta opción solo se utiliza al agregar nuevos efectos. Si añade un fotograma clave a un efecto existente, el nuevo fotograma clave se creará del mismo tipo que el fotograma clave anterior.
Nuevos fotogramas clave de movimiento de vídeo	Seleccione una opción en la lista desplegable para establecer el tipo de fotograma clave predeterminado que se empleará al añadir fotogramas clave de movimiento de pista, movimiento de pista primario, movimiento de pista 3D o panoramización y recorte. Para obtener más información, consulte "Edición del movimiento de pista" en la página 343, "Composición 3D" en la página 464, y "Panoramización y recorte de eventos de vídeo" en la página 331. Esta opción solo se utiliza al agregar nuevos efectos. Si añade un fotograma clave a un efecto existente, el nuevo fotograma clave se creará del mismo tipo que el fotograma clave anterior.
Suavidad predeterminada de movimiento de pista	Escriba un valor en el cuadro (o utilice el control de número) para definir el valor de Suavidad predeterminado para los fotogramas clave de movimiento de pista y movimiento de pista 3D
Suavidad predeterminada de panoramización y recorte	Escriba un valor en el cuadro (o utilice el control de número) para definir el valor de Suavidad predeterminado correspondiente a los fotogramas clave de panoramización/recorte de evento. Para obtener más información, consulte "Panoramización y recorte de eventos de vídeo" en la página 331.
Todos predeterminados	Restablece todas las preferencias de Control externo y automatización a sus valores predeterminados.

Capítulo 36

Métodos abreviados de teclado

En el menú Ayuda, seleccione Métodos abreviados de teclado para ver las teclas de métodos abreviados que pueden ser útiles para racionalizar el trabajo con el software Vegas® Pro. Las teclas de método abreviado disponibles se organizan en tablas según la función.

 Los siguientes métodos abreviados representan la configuración predeterminada. El sistema puede ser distinto si ha usado el cuadro de diálogo Personalizar teclado para personalizar los métodos abreviados del teclado. Para obtener más información, consulte "Personalización de métodos abreviados de teclado" en la página 702.

Métodos abreviados de archivo de proyecto

Comando	Método abreviado de teclado
Crear un proyecto nuevo	Ctrl+N
Crear proyecto nuevo y omitir el cuadro de diálogo Propiedades del proyecto	Ctrl+Mayús+N
Salir de Vegas Pro	Alt+F4
Cerrar el proyecto actual	Ctrl+F4
Abrir un proyecto actual	Ctrl+O
Propiedades del proyecto	Alt+Entrar
Guardar el proyecto	Ctrl+S

Aumento y visualización

Comando	Método abreviado de teclado
Establecer foco a escala de tiempo	Alt+0
Mostrar ventana del explorador (mostrar/ocultar ventana si no está anclada)	Alt+1
Mostrar ventana de la recortadora (mostrar/ocultar ventana si no está anclada)	Alt+2
Mostrar ventana de bus del master (mostrar/ocultar ventana si no está anclada)	Alt+3
Mostrar ventana de vista previa de vídeo (mostrar/ocultar ventana si no está anclada)	Alt+4

Comando	Método abreviado de teclado
Mostrar ventana de medios de proyecto (mostrar/ocultar ventana si no está anclada)	Alt+5
Mostrar ventana Editar detalles (mostrar/ocultar ventana si no está anclada)	Alt+6
Mostrar ventana de transiciones (mostrar/ocultar ventana si no está anclada)	Alt+7
Mostrar ventana de efectos de vídeo (mostrar/ocultar ventana si no está anclada)	Alt+8
Mostrar ventana de generadores de medios (mostrar/ocultar ventana si no está anclada)	Alt+9
Mostrar ventana Administrador de plugins (mostrar/ocultar ventana si no está anclada)	Ctrl+Alt+1
Mostrar ventana Campos de vídeo (mostrar/ocultar ventana si no está anclada)	Ctrl+Alt+2
Mostrar ventana Panoramizador surround (mostrar/ocultar ventana si no está anclada)	Ctrl+Alt+3
Mostrar ventana Administrador de medios (mostrar/ocultar ventana si no está anclada)	Ctrl+Alt+4
Mostrar ventana Explorador de XDCAM (mostrar/ocultar ventana si no está anclada)	Ctrl+Alt+5
Mostrar ventana Mesa de mezclas (mostrar/ocultar ventana si no está anclada)	Ctrl+Alt+6
Mostrar ventana del explorador de dispositivos (mostrar/ocultar ventana si no está anclada)	Ctrl+Alt+7
Mostrar ventana Medidores de volumen (mostrar/ocultar ventana si no está anclada)	Ctrl+Alt+8
Mostrar/ocultar pistas de bus de audio	B
Mostrar/ocultar pista de bus de vídeo	Ctrl+Mayús+B
Mostrar/ocultar marcadores de medios de evento	Ctrl+Mayús+K

Comando	Método abreviado de teclado
Mostrar/ocultar información de toma activa Cuando se seleccione este comando, la información de la toma actual se mostrará en eventos de la escala de tiempo. Los eventos de audio con cambio de tono muestran la cantidad de cambio de tono en la esquina inferior izquierda del evento. Si los medios cuentan con una nota fundamental conocida, la nueva se muestra entre paréntesis: BD Lead 03 +2 (A) 89.7% (92.9) Los eventos de audio extendidos muestran un porcentaje en la esquina inferior derecha del evento para indicar la velocidad de reproducción extendida. Si los medios cuentan con un tempo conocido, el tempo real de reproducción (tras la extensión) figura entre paréntesis detrás de la cantidad de extensión. Todos los eventos de audio y vídeo no sincronizados aparecen resaltados en la escala de tiempo y se muestra la cantidad de desplazamiento. Es posible que los desplazamientos muy pequeños, por debajo de la resolución de la escala de tiempo, se muestren como 0,00. Establezca la opción Muestras como formato de tiempo del proyecto para ver la cantidad de desplazamiento.	Ctrl+Mayús+I
Mostrar/ocultar formas de onda en eventos de la escala de tiempo	Ctrl+Mayús+W
Mostrar/ocultar los botones de evento (Medios generados, Panoramización/Recorte de evento y Efectos de vídeo)	Ctrl+Mayús+C
Mostrar/ocultar las duraciones de fundido/desvanecimiento para eventos entre eventos seleccionados y no seleccionados: 9.21	Ctrl+Mayús+T

Comando	Método abreviado de teclado
Activa o desactiva la visualización del fotograma debajo del cursor o la visualización de vistas previas de pantalla divididas cuando se lleva a cabo una de las ediciones siguientes: deslizamiento de eventos, deslizamiento con recorte de eventos, desplazamiento de eventos o desplazamiento de un crossfade/transición. Por ejemplo, cuando arrastre el borde de un evento de vídeo con este comando seleccionado, la ventana de vista previa de vídeo se actualizará para dibujar el último fotograma del evento a medida que arrastre. Si el comando no está seleccionado, se mostrará un fotograma estático.	Ctrl+Mayús+O
Mostrar/ocultar envolventes	Ctrl+Mayús+E
Mostrar ventana siguiente	F6 o Ctrl+Tab
Mostrar ventana anterior	Mayús+F6 o Ctrl+Mayús+Tab
Recuperar diseño de ventana	Alt+D y después presione 0-9
Guardar diseño de ventana	Ctrl+Alt+D y después presione 0-9
Cargar diseño de ventana predeterminado	Alt+D y después presione D
Cargar diseño de ventana de mezcla de audio	Alt+D y después presione A
Cargar diseño de ventana de corrección de color	Alt+D y después presione C
Cuando ambos están visibles, alterne el enfoque entre la lista de pistas y la escala de tiempo (y la lista de pistas de bus y la escala de tiempo si las pistas de bus están visibles)	Ficha
Cambiar enfoque a la pista anterior/siguiente o pista de bus	Alt+Mayús+Flecha arriba/abajo
Reducir la altura de todas las pistas o pistas de bus (en función de las que tienen foco)	Ctrl+Mayús+Flecha abajo
Aumentar la altura de todas las pistas o pistas de bus (en función de las que tienen foco)	Ctrl+Mayús+Flecha arriba
Minimizar/restaurar la altura de pista (al restaurar, las pistas que haya minimizado anteriormente no se restaurarán; puede restaurar estas pistas haciendo clic en el botón Restaurar altura de pista situado en la cabecera de pista)	` (acento grave)
Establecer alturas de pistas a la altura predeterminada	Ctrl+`

Comando	Método abreviado de teclado
Minimizar/restaurar el área de anclaje de ventana	F11 o Alt+`
Maximizar/restaurar la escala de tiempo vertical y horizontalmente (el área de anclaje de ventana y la lista de pistas se ocultarán)	Ctrl+F11 o Ctrl+Alt+`
Minimizar/restaurar la lista de pistas	Shift+F11 o Shift+Alt+`
Acercar/alejar zoom horizontalmente en incrementos pequeños (si la escala de tiempo está activa)	Flecha arriba/abajo
Acercar/alejar zoom horizontalmente en incrementos grandes o hacer zoom en la selección (si existe alguna)	Ctrl+Flecha arriba/abajo
Acercar zoom a escala hasta que cada miniatura de vídeo represente un fotograma	Alt+Flecha arriba
Acercar/alejar zoom a formas de onda verticalmente (solo audio)	Mayús+Flecha arriba/abajo

Colocación del cursor, región de bucle y selección de tiempo

Muchos de los comandos para la colocación del cursor también llevan a cabo selecciones, si se combinan con la tecla Mayús.

Comando	Método abreviado de teclado
Centrar vista en torno al cursor	\
Ir a	Ctrl+G
Establecer final de selección de tiempo	Ctrl+Mayús+G
Ir al inicio de la selección de tiempo o área visible (si no hay selección de tiempo)	Inicio
Ir al final de la selección de tiempo o área visible (si no hay selección de tiempo)	Fin
Ir al principio del proyecto	Ctrl+Inicio o W
Ir al final del proyecto	Ctrl+Fin
Seleccionar región de bucle	Mayús+Q
Restaurar las cinco selecciones de tiempo anteriores.	Retroceso
Mover a la izquierda por marcas de cuadrícula	Re Pág
Mover a la derecha por marcas de cuadrícula	Av Pág
Mover a izquierda/derecha un píxel (cuando esté desactivada la opción Cuantizar a fotogramas)	Flecha izquierda/derecha

Comando	Método abreviado de teclado
Mover al marcador anterior o siguiente	Ctrl+Flecha izquierda/flecha derecha
Mover un fotograma a izquierda/derecha	Alt+Flecha izquierda/derecha
Mover a izquierda/derecha hasta los puntos de edición de evento (con desvanecimiento de bordes)	Ctrl+Alt+Flecha izquierda/derecha
Saltar a izquierda/derecha (cuando no esté en el modo de recorte de bordes o durante la reproducción)	F3/F9
Mover el cursor de edición a la posición del cursor de reproducción durante la reproducción	Alt+Flecha abajo
Mover el cursor al marcador correspondiente o seleccionar la región correspondiente	Teclas 0 a 9 (teclado numérico no)
Mover a la pista anterior del CD	Ctrl+Coma
Mover a la pista siguiente del CD	Ctrl+Punto
Mover al índice o región anterior del CD	Coma
Mover al índice o región siguiente del CD	Punto
Establecer puntos de entrada y salida	I (entrada) y O (salida)
Crear selección de tiempo mientras la arrastra en un evento	Ctrl+Mayús+arrastrar con ratón

Edición general

Comando	Método abreviado de teclado
Cortar selección	Ctrl+X o Mayús+Suprimir
Copiar selección	Ctrl+C o Ctrl+Insertar
Pegar desde portapapeles	Ctrl+V o Mayús+Insertar
Pegar insertando	Ctrl+Mayús+V
Pegar repitiendo	Ctrl+B
Eliminar selección	Suprimir
Recortar evento a selección	Ctrl+T
Renderizar a nueva pista	Ctrl+M
Deshacer	Ctrl+Z o Alt+Retroceso

Comando	Método abreviado de teclado
Rehacer	Ctrl+Mayús+Z o Ctrl+Y
Regenerar picos de audio	Mayús+F5
Pasar a la herramienta de edición normal	Ctrl+D
Pasar a la siguiente herramienta de edición	D
Pasar a la herramienta de edición anterior	Mayús+D
Habilitar edición multicámara	Ctrl+Mayús+D

Edición y selección de eventos

Comando	Método abreviado de teclado
Seleccionar rango	Mayús+hacer clic en eventos
Seleccionar múltiple	Ctrl+hacer clic en eventos individuales
Seleccionar todo	Ctrl+A
Anular selección	Ctrl+Mayús+A
Cortar selección	Ctrl+X o Mayús+Suprimir
Copiar selección	Ctrl+C o Ctrl+Insertar
Pegar desde portapapeles	Ctrl+V o Mayús+Insertar
Pegar insertando	Ctrl+Mayús+V
Pegar repitiendo	Ctrl+B
Eliminar selección	Suprimir
Dividir eventos en cursor	S
Recortar eventos seleccionados	Ctrl+T
Mover el cursor al borde del evento anterior seleccionado	Ctrl+[
Recortar el inicio del evento seleccionado hasta la posición del cursor	Alt+[
Selección de tiempo del evento anterior seleccionado	Ctrl+Mayús+[
Mover el cursor al borde del siguiente evento seleccionado	Ctrl+]
Recortar el final del evento seleccionado hasta la posición del cursor	Alt+]
Selección de tiempo del siguiente evento seleccionado	Ctrl+Mayús+]

Comando	Método abreviado de teclado
Entrar en modo de recorte de borde y seleccionar inicio de evento; mover al borde del evento anterior En este modo, al presionar 1, 3, 4 y 6 en el teclado numérico se recorta el borde del evento seleccionado. Consulte a continuación.	Tecla 7 del teclado numérico o [
Entrar en modo de recorte de borde y seleccionar fin de evento; mover al borde del evento siguiente	Tecla 9 del teclado numérico o]
Recortar a izquierda/derecha (en el modo de recorte de bordes)	F3/F9
Entrar/salir del modo de edición expandido (o salir del modo de recorte de bordes) También puede hacer doble clic en el borde de un evento para entrar en el modo de edición expandido. En este modo, al presionar 1, 3, 4 y 6 en el teclado numérico se recorta el borde del evento seleccionado. Consulte a continuación.	Tecla 5 del teclado numérico
Mover o recortar eventos seleccionados un fotograma a izquierda/derecha	Teclas 1/3 del teclado numérico
Comprimir/extender el tiempo de los eventos seleccionados un fotograma a la izquierda/derecha	Ctrl+Teclas 1/3 del teclado numérico
Recortar con deslizamiento eventos seleccionados un fotograma a la izquierda/derecha	Alt+Teclas 1/3 del teclado numérico
L/J Recortar a la izquierda/derecha por fotogramas	Mayús+Teclas 1/3 del teclado numérico
Desplazar una transición o crossfade un fotograma a la izquierda/derecha (recorte adyacente)	Ctrl+Alt+Teclas 1/3 del teclado numérico
L/J Cortar a la izquierda/derecha por fotogramas	Ctrl+Alt+Mayús+Teclas 1/3 del teclado numérico
Mover o recortar eventos seleccionados un píxel a izquierda/derecha	Teclas 4/6 del teclado numérico
Comprimir/extender el tiempo de los eventos seleccionados un píxel a la izquierda/derecha	Ctrl+Teclas 4/6 del teclado numérico
Recortar eventos seleccionados adyacentes un píxel a la izquierda/derecha	Alt+Teclas 4/6 del teclado numérico
L/J Recortar a la izquierda/derecha por píxeles	Mayús+Teclas 4/6 del teclado numérico
Desplazar una transición o crossfade un píxel a la izquierda/derecha (recorte adyacente)	Ctrl+Alt+Teclas 4/6 del teclado numérico

Comando	Método abreviado de teclado
L/J Cortar a la izquierda/derecha por píxeles	Ctrl+Alt+Mayús+Teclas 4/6 del teclado numérico
Mover eventos seleccionados una pista arriba/abajo	Teclas 8/2 del teclado numérico
Deslizar: mueve medios del evento sin mover el evento	Alt+arrastrar dentro del evento
Recortar con deslizamiento: mueve el medio con el borde mientas se recorta.	Alt+arrastrar borde del evento
L/J Recortar: ignora la agrupación de eventos, por lo que puede recortar eventos de audio y vídeo de forma independiente.	Mayús+arrastrar borde del evento
Recortar adyacente: recorta el evento seleccionado y el evento adyacente simultáneamente	Ctrl+Alt+arrastrar borde de evento
Recortar adyacente mientras se ignora la agrupación de eventos para cortes rápidos en L y en J.	Ctrl+Alt+Mayús+arrastrar borde de evento
Deslizar con recorte el borde derecho de un evento	Alt+Mayús+arrastrar evento
Dividir evento o deslizar/recortar Si mantiene pulsada la tecla Mayús, la función de ajuste se anulará temporalmente si está activada. Suelte la tecla Mayús mientras arrastra para ajustar el evento a los puntos de ajuste disponibles.	Ctrl+Alt+Mayús+hacer clic o arrastrar evento
Desplazar: recorta ambos extremos del evento simultáneamente	Ctrl+Alt+arrastrar mitad de evento
Desplazar crossfade: mueve el crossfade	Ctrl+Alt+arrastrar sobre un crossfade
Extender (comprimir) los medios del evento mientras recorta	Ctrl+arrastrar borde de evento
Elevar tono un semitono	Tecla = (no la del teclado numérico)
Elevar tono una centésima	Ctrl+=
Elevar tono una octava	Mayús+Tecla =
Bajar tono un semitono	Tecla - (no la del teclado numérico)
Bajar tono una centésima	Ctrl+-
Bajar tono una octava	Mayús+Tecla -
Restablecer tono	Ctrl+Mayús+= o Ctrl+Mayús+-
Seleccionar toma siguiente	T

Comando	Método abreviado de teclado
Seleccionar toma anterior	Mayús+T
Convertir corte en transición	Tecla / del teclado numérico Tecla * del teclado numérico Tecla - del teclado numérico
Convertir transición en corte	Ctrl+Tecla / del teclado numérico
Abrir en editor de audio	Ctrl+E

Reducción de ojos rojos

Los siguientes comandos se aplican al cuadro de diálogo Reducción de ojos rojos.

Comando	Método abreviado de teclado
Desplazarse izquierda/derecha	Flecha derecha/izquierda Presione Mayús para desplazarse con rapidez
Desplazarse arriba/abajo	Flecha arriba/abajo Presione Mayús para desplazarse con rapidez
Saltar a la parte superior/inferior de la imagen	Re Pág/Av Pág Mayús+Inicio/Fin
Saltar al borde izquierdo/derecho de la imagen	Inicio/Fin Mayús+Re Pág/Av Pág
Saltar al centro horizontal de la imagen	\ Tecla * del teclado numérico
Saltar el centro vertical de la imagen	Mayús+\ Mayús+Tecla * del teclado numérico
Saltar al centro horizontal y vertical de la imagen	C

Reproducción, grabación y vista previa

Comando	Método abreviado de teclado
Preparar pista para grabar	Ctrl+Alt+R
Preparar para grabar y establecer ruta de grabación	Ctrl+Alt+Mayús+R
Grabar	Ctrl+R
Reproducción en bucle	Q o Ctrl+Mayús+L
Reproducir desde el inicio	Mayús+Barra espaciadora o Mayús+F12
Iniciar reproducción	Barra espaciadora
Reproducir desde cualquier ventana	Ctrl+Barra espaciadora o F12
Reproducir/pausa	Entrar o Ctrl+F12
Detiene la reproducción	Barra espaciadora o Esc
Ir al inicio del proyecto	Ctrl+Inicio
Ir al final del proyecto	Ctrl+Fin
Ir al fotograma anterior	Alt+Flecha izquierda
Ir al fotograma siguiente	Alt+Flecha derecha
Atenuar la salida del bus del master	Ctrl+Mayús+F12
Mostrar vista previa de la posición del cursor. Puede especificar la duración del tiempo del que ha obtenido una vista previa utilizando el cuadro Duración vista previa cursor en la ficha Edición del cuadro de diálogo Preferencias.	Tecla 0 del teclado numérico
Arrastrar reproducción	J, K o L
Renderizar vídeo previamente de forma selectiva	Mayús+M
Generar RAM dinámica de vista previa	Mayús+B
Alternar monitor externo de vista previa	Alt+Mayús+4
Generar código de tiempo MIDI	F7
Generar reloj MIDI	Mayús+F7
Iniciar desde código de tiempo MIDI	Ctrl+F7
Habilitar edición multicámara	Ctrl+Mayús+D
Seleccionar toma multicámara	1 - 9
Seleccionar toma multicámara con crossfade	Ctrl+1 - 9

Escala de tiempo y lista de pistas

Comando	Método abreviado de teclado
Insertar nueva pista de audio	Ctrl+Q
Insertar nueva pista de vídeo	Ctrl+Mayús+Q
Cambiar volumen de pista de audio o nivel de composición de pista de vídeo (cuando la lista de pistas está activada)	Ctrl+Flecha izquierda/flecha derecha
Cambiar panoramización de pista de audio o configuración de desvanecimiento a color de pista de vídeo (cuando el enfoque está en la lista de pistas y los controles de automatización son visibles) Seleccione el botón Configuración de automatización para ajustar la configuración de desvanecimiento a color de pista.	Ctrl+Mayús+Flecha izquierda/derecha
Silenciar pistas seleccionadas	Z
Silenciar pista seleccionada y eliminar otras pistas del grupo silenciado	Mayús+Z
Solo en pistas seleccionadas	X
Escuchar pista seleccionada en modo solo y eliminar otras pistas del grupo de solos	Mayús+X
Silenciar grupo de pistas seleccionadas	Ctrl+Alt+Z
Silenciar grupo de pistas seleccionadas y eliminar otros grupos de pistas del grupo silenciado	Ctrl+Alt+Mayús+Z
Escuchar grupo de pistas seleccionadas en modo solo	Ctrl+Alt+X
Escuchar grupo de pistas seleccionadas en modo solo y eliminar otros grupos de pistas del grupo de solo	Ctrl+Alt+Mayús+X
Anular ajuste (si está activado el ajuste) o habilitar ajuste (si está desactivado el ajuste)	Mayús+arrastrar
Cuantizar a fotogramas	Alt+F8
Habilitar/deshabilitar ajuste	F8
Ajustar a cuadrícula	Ctrl+F8
Ajustar a marcadores	Mayús+F8
Ajustar a todos los eventos	Ctrl+Mayús+F8
Expandir pistas afectadas después de la edición	F
Expandir pistas, pistas de bus, marcadores y regiones afectados después de la edición	Ctrl+F

Comando	Método abreviado de teclado
Expandir todas las pistas, marcadores y regiones afectados después de la edición	Ctrl+Shift+F
Modo de expansión automática	Ctrl+L
Crossfades automáticos	Ctrl+Mayús+X
Renderizar a nueva pista	Ctrl+M
Agrupar eventos seleccionados	G
Desagrupar eventos seleccionados	U
Ignorar agrupación de eventos	Ctrl+Mayús+U
Borrar grupo sin eliminar eventos	Ctrl+U
Seleccionar todos los eventos del grupo	Mayús+G
Insertar/mostrar/ocultar envolvente de volumen de pista	V
Eliminar envolvente de volumen de pista	Mayús+V
Insertar/mostrar/ocultar envolvente de panoramización de pista	P
Eliminar envolvente de panoramización de pista	Mayús+P
Alternar entre los envolventes de automatización de efectos	E y Mayús+E
Mostrar/ocultar envolventes	Ctrl+Mayús+E
Ajustar puntos de envolvente un píxel arriba/abajo	Seleccione el punto de la envolvente y mantenga presionado el botón del ratón; presione 8 o 2 en el teclado numérico
Ajustar punto de envolvente un píxel a izquierda/derecha	Seleccione el punto de la envolvente y mantenga presionado el botón del ratón; presione 4 o 6 en el teclado numérico
Ajustar el valor del punto de envolvente en pequeños incrementos sin cambiar la posición de la escala de tiempo del punto	Ctrl+arrastrar segmento o punto de envolvente
Ajustar el valor del punto de envolvente en incrementos normales sin cambiar la posición de la escala de tiempo del punto	Ctrl+Alt+ arrastrar segmento o punto de envolvente
Ajustar la posición de la escala de tiempo del punto de envolvente sin cambiar su valor	Alt+ arrastrar
Insertar marcador de comando	C
Insertar marcador	M

Comando	Método abreviado de teclado
Insertar región	R
Insertar región de pista de CD	N
Insertar índice de pista de CD	Mayús+N

Comandos de la recortadora

Los siguientes comandos se utilizan en la ventana de la recortadora. Muchos de los métodos abreviados que se aplican a la escala de tiempo también funcionan en la recortadora. En esta lista se resaltan los comandos exclusivos de la recortadora.

Comando	Método abreviado de teclado
Añadir medio a partir del cursor	A
Añadir medio a cursor	Mayús+A
Transferir selección de tiempo desde la escala de tiempo a la recortadora después del cursor	T
Transferir selección de tiempo desde la escala de tiempo a la recortadora antes del cursor	Mayús+T
Alternar corriente seleccionada: audio/video/ambos	Ficha
Alternar altura de corriente de audio/vídeo	Ctrl+Mayús+ Flecha arriba/abajo
Ordenar historial de recortadora	H
Borrar historial de recortadora	Ctrl+Mayús+H
Eliminar medio actual del historial de recortadora	Ctrl+H
Guardar marcadores/regiones	S
Alternar almacenamiento automático de marcador/región	Mayús+S
Abrir en editor de audio	Ctrl+E
Mostrar vídeo en ventana de vista previa	Ctrl+P

Movimiento de pista

Los siguientes comandos se aplican a las ventanas de movimiento de pista y movimiento de pista en 3D

Comando	Método abreviado de teclado
Cambiar diseño 3D	1-6 (no del teclado numérico)
Bloquear relación de aspecto	A

Comando	Método abreviado de teclado
Ajustar a escala en relación al centro	C
Editar en espacio de objetos	O
Impedir movimiento	X, Y y Z
Impedir cambio de escala	Mayús+X, Mayús+Y y Mayús+Z
Habilitar ajuste	F8
Habilitar rotación	Mayús+F8

Panoramizador surround

Añada Ctrl a los siguientes métodos abreviados si desea mover el punto de panoramización en pequeños incrementos.

Comando	Método abreviado de teclado
Restringir movimiento en una línea por el centro del Panoramizador surround	Presione Mayús y arrastre el punto de panoramización (solo cuando se ha seleccionado Mover libremente)
Restringir movimiento en un radio constante desde el centro	Presione Alt y arrastre el punto de panoramización (solo cuando se ha seleccionado Mover libremente) Alt+rueda del ratón
Restringir movimiento al círculo máximo posible de forma que se ajuste en el Panoramizador surround	Presione Alt+Mayús y arrastre el punto de panoramización (solo cuando se ha seleccionado Mover libremente) Alt+Mayús+rueda del ratón
Mover el punto de panoramización hacia delante o hacia atrás (si está seleccionado)	Flecha arriba/abajo Re Pág/Av Pág Rueda del ratón

Comando	Método abreviado de teclado
Mover el punto de panoramización a la izquierda/derecha (si está seleccionado)	Flecha izquierda/derecha Mayús+Re Pág/Av Pág Mayús + rueda del botón hacia delante o hacia atrás
Mover el punto de panoramización a una esquina, borde o al centro del panoramizador surround (si está seleccionado el punto de panoramización y Bloq Num está activado)	Teclado numérico
Mover el punto de panoramización a una esquina del círculo máximo posible de forma que se ajuste en el panoramizador surround (si está seleccionado el punto de panoramización y Bloq Num está activado)	Ctrl+Teclas 1, 3, 7 y 9 del teclado numérico

Mesa de mezclas

Comando	Método abreviado de teclado
Cambiar nombre a canal seleccionado	F2
Insertar nueva pista de audio	Ctrl+Q
Alternar entre tiras de canal predeterminada/estrecha/amplia	D/N/W
Ocultar la tira de canal seleccionada	Mayús+H
Mostrar el panel de lista de canales	Mayús+C
Mostrar/ocultar todas las tiras de canal	Q
Mostrar/ocultar tiras de canal de bus de audio	U
Mostrar/ocultar tiras de canal de pista de audio	A
Mostrar/ocultar tiras de canal de efectos asignables	E
Mostrar/ocultar tira de canal de bus del master	T
Mostrar/ocultar tira de canal de vista previa	P
Mostrar/ocultar tics de control de fundido	Mayús+T
Mostrar/ocultar etiquetas de regiones de control	Mayús+L
Mostrar/ocultar región de control de controles de fundido	F
Mostrar/ocultar región de control de efectos de insertos	I
Mostrar/ocultar región de control de E/S	H

Comando	Método abreviado de teclado
Mostrar/ocultar región de control de medidores	M
Mostrar/ocultar región de control de envíos	S
Ajustar el desvanecedor seleccionado	Flecha arriba/abajo
Ajustar el canal izquierdo del desvanecedor estéreo	Mayús+Flecha arriba/abajo
Ajustar el canal derecho del desvanecedor estéreo	Ctrl+Flecha arriba/abajo

Varios

Comando	Método abreviado de teclado
Ayuda de la aplicación	F1
Ayuda Qué es esto	Mayús+F1
Menú contextual	Mayús+F10
Realizar ajustes precisos de control de fundido/desvanecedor	Ctrl+arrastrar
Cambiar espaciado de fotograma clave relativo	Alt+arrastrar fotogramas clave
Mover región sin cambiar longitud	Alt+arrastrar etiqueta de región

Teclado multimedia

Comando	Método abreviado
Reproducir/Pausa	Reproducir/Pausa
Reproducir desde el inicio	Mayús+Reproducir/Pausa
Detener	Detener
Silenciar pista	Silencio
Silenciar pista y eliminar otras pistas del grupo silenciado	Mayús+Silencio
Pista de solo	Ctrl+Silencio
Escuchar la pista de solo y eliminar otras pistas del grupo de solos	Ctrl+Mayús+Silencio
Cambiar volumen de pista de audio o nivel de composición de pista de vídeo (cuando la lista de pistas está activada)	Ctrl + Volumen arriba/abajo
Cambiar panoramización de pista de audio o configuración de desvanecimiento a color de pista de vídeo (cuando el enfoque está en la lista de pistas)	Mayús+Volumen arriba/abajo
Cambiar enfoque de pista	Pista siguiente/Anterior

Métodos abreviados de rueda del ratón

Comando	Método abreviado
Acercar/Alejar zoom	Rueda
Desplazar verticalmente	Ctrl+rueda
Desplazar horizontalmente	Mayús+rueda
Mover el cursor en pequeños incrementos Recortar el borde del evento seleccionado un píxel (si está en el modo de recorte de bordes) Ajustar velocidad de arrastre durante la reproducción	Ctrl+Mayús+rueda
Mover el cursor por fotogramas Recortar un fotograma en el borde del evento seleccionado (si está en el modo de recorte de bordes) Ajustar velocidad de arrastre durante la reproducción	Ctrl+Alt+Mayús+rueda
Desplazamiento automático	Hacer clic en el botón de la rueda y mover ratón
Mover control de fundido/desvanecedor En ventanas de plugins, haga clic primero en control para dar enfoque.	Situar el puntero sobre el controlador y usar rueda
Mover control de fundido/desvanecedor en pequeños incrementos	Ctrl+situar el puntero sobre el control de fundido/desvanecedor y usar rueda

Capítulo 37

Glosario

A

ADPCM (Adaptive Delta Pulse Code Modulation)

Método para comprimir datos de audio. Aunque la teoría de comprimir con ADPCM es estándar, se emplean multitud de algoritmos diferentes. Por ejemplo, el algoritmo ADPCM de Microsoft no es compatible con el algoritmo ADPCM aprobado por la International Multimedia Association (IMA).

Ley A

Algoritmo de compresión compuesto para señales de voz definido por las Recomendaciones de Ginebra (G.711). La recomendación G.711 define la ley A como un método de codificar señales PCM de 16 bits en un formato de 8 bits no lineal. El algoritmo es de uso común en las telecomunicaciones de los Estados Unidos. La ley A es muy similar a la Ley µ, sin embargo, cada una utiliza un codificador y decodificador ligeramente diferentes.

Suavizado

Tipo de distorsión que se produce al grabar digitalmente frecuencias altas con una velocidad de muestra baja. Por ejemplo, en una película, cuando las ruedas de un coche parecen girar lentamente hacia atrás mientras el coche se mueve hacia delante, lo que se ve es el efecto del suavizado. De forma similar, cuando se intenta grabar una frecuencia mayor que la mitad de la velocidad de muestreo (la frecuencia de Nyquist), en lugar de escuchar un tono alto, es posible que se escuche un ruido sordo bajo.

Para evitar el suavizado, se utiliza un filtro antisuavizado que elimina las frecuencias altas antes de realizar la grabación. Una vez grabado el sonido, es imposible eliminar la distorsión del suavizado sin quitar también otras frecuencias del sonido. Este mismo filtro antisuavizado se debe aplicar si se vuelve a realizar un muestreo a una velocidad más baja.

Canal alfa

Alfa es el cuarto canal que determina cómo se gestiona la transparencia en un archivo de imagen. Los canales RVA se funden para determinar el color de cada píxel y el canal alfa correspondiente determina la transparencia de cada píxel. El canal alfa puede tener hasta 256 tonos de grises: 0 representa un píxel transparente, 255 representa un píxel opaco y los valores semitransparentes son intermedios.

Modulación de la amplitud (MA)

Proceso por el que se varía la amplitud (volumen) de un sonido a lo largo del tiempo. Cuando la variación es lenta, se produce un efecto trémolo. Si la frecuencia de modulación es alta, se crean muchas frecuencias laterales que pueden alterar en gran medida el timbre de un sonido.

Analógico

Cuando se habla de audio, este término se refiere al método de reproducir una onda sonora con fluctuaciones de voltaje que son análogos a las fluctuaciones de presión de la onda sonora. Esto es diferente de la grabación digital, en la que estas fluctuaciones varían infinitamente, en lugar de ser cambios discretos en el tiempo de muestreo. Consulte "Cuantización" en la página 792.

Relación de aspecto

Describe el tamaño de fotograma del vídeo como una relación entre su anchura y su altura. Por ejemplo, el vídeo grabado en formato NTSC DV tiene un tamaño de fotograma de 720 por 480 píxeles, que es aproximadamente una relación de aspecto de 1,33:1:

720 (anchura de fotograma) ÷ 480 (altura de fotograma) = 1,5

1,5 x 0,9091 (relación de aspecto de píxel) = 1,36365.

Tamaño de fotograma	Ejemplo
Televisión estándar de 4:3 Relación de aspecto 1,33:1	
Televisión panorámica de 16:9 Relación de aspecto 1,78:1	
Formato de cine americano Relación de aspecto 1.85:1	
Formato Cinemascope Relación de aspecto 2,35:1	

Ataque

El ataque de un sonido es la parte inicial del sonido. Se dice que los sonidos percusivos (baterías, piano, punteos de guitarra) tienen un ataque rápido. Esto significa que el sonido alcanza su amplitud máxima en un periodo de tiempo muy corto. Se dice que los sonidos que aumentan lentamente su volumen (cuerdas suaves y sonidos de viento) tienen un ataque lento.

Administrador de compresión de sonido (ACM, Audio Compression Manager)

El Administrador de compresión de sonido, de Microsoft, es una interfaz estándar para la compresión de audio y el procesamiento de la señal para el sistema operativo Windows. El ACM se puede utilizar con los programas para comprimir y descomprimir archivos .wav.

B

Ancho de banda

En el contexto de la ecualización de audio, cada banda de frecuencia posee un ancho asociado que determina el rango de frecuencias controladas por el ecualizador. Una banda de ecualizador con un ancho de banda amplio afectará a un rango mayor que frecuencias que una con un ancho de banda estrecho.

En el contexto de las conexiones de red, se refiere a la velocidad de las señales transmitidas; la cantidad de datos que se pueden transmitir en un periodo de tiempo fijo (establecido en bits/segundo): una conexión de red de 56 kbps es capaz de recibir 56.000 bits de datos por segundo.

Golpes por medida

El compás de una pieza de música contiene dos fragmentos de información: el número de golpes en cada medida de música y qué valor de nota tiene un golpe. Vegas® Pro utiliza este concepto para determinar el número de tics que deben colocarse en la regla de tiempo sobre la vista de pista y determinar el espaciado cuando la regla muestre Medidas y golpes.

Golpes por minuto (BPM, Beats Per Minute)

El tempo de una pieza musical se puede escribir como un número de golpes en un minuto. Si el tempo es de 60 BPM, se producirá un único golpe cada segundo.

Bit

Un bit es la unidad más básica de los sistemas digitales. Su valor solo puede ser 1 o 0, indicando la tensión de un circuito eléctrico. Los bits se utilizan para representar valores en el sistema de numeración binario. Por ejemplo, el número binario de 8 bits 10011010 representa el valor sin signo de 154 en el sistema decimal. En el contexto del muestreo digital, el número binario se utiliza para almacenar niveles de sonido individuales denominados muestras.

Profundidad de bit

Número de bits utilizados para representar una única muestra. El software Vegas Pro usa muestras de 8, 16 o 24 bits. Los valores más elevados aumentarán la calidad de la reproducción y de cualquier grabación que realice. Aunque las muestras de 8 bits ocupan menos memoria (y espacio en el disco duro), son intrínsecamente más ruidosas que las muestras de 16 o 24 bits.

Brillo

Al ajustar el brillo se añaden o se sustraen valores de los canales de color de una imagen para aclararla u oscurecerla. El valor de brillo máximo añade 255 (blanco puro) y el valor mínimo añade 0 (negro puro).

Bus (ídem)

Ruta de acceso virtual donde se mezclan las señales de las pistas y los efectos. Una salida de bus es un dispositivo de audio físico del equipo al que se dirige la señal. La configuración de buses se guarda con el proyecto mientras que el direccionamiento de buses al hardware se guarda con el sistema. De este modo, los proyectos se pueden mover fácilmente de un sistema a otro sin modificar el diseño original del proyecto.

Byte

Se refiere a un conjunto de 8 bits. Una muestra de 8 bits requiere un byte de memoria para almacenarlo, mientras que una muestra de 16 bits ocupa dos bytes de memoria de almacenamiento.

C

CCD

Dispositivo de carga acoplada (del inglés Charge Coupled Device). El sensor de imagen en una cámara digital.

Croma

Los valores que transmiten la información de crominancia.

Crominancia

El contenido de color de una imagen sin relación con su brillo.

Portapapeles

El portapapeles es el lugar donde se almacenan los datos que se han copiado o cortado. A continuación se pueden volver a pegar los datos en diferentes ubicaciones de la escala de tiempo de Vegas Pro o pegarlos en otras aplicaciones, como Microsoft Word u otra instancia de la aplicación Vegas Pro.

Saturación

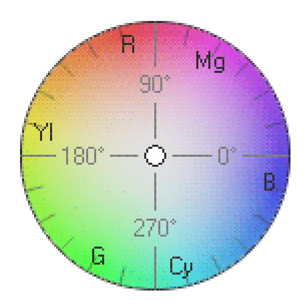
La saturación se produce cuando la amplitud de un sonido está por encima del nivel de grabación máximo permitido. En los sistemas digitales, la saturación se ve como un ajuste de los datos hasta un valor máximo, por ejemplo 32.767 en datos de 16 bits. La saturación produce una distorsión del sonido.

CÓDEC

Acrónimo de Codificador/Descodificador. De uso común al trabajar con compresión de datos.

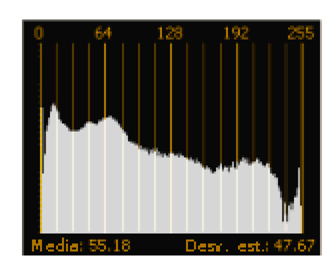
Color complementario

Los colores complementarios son aquellos que se encuentran a 180 grados en la rueda. En la siguiente imagen puede observar que el rojo y el aguamarina son colores complementarios, al igual que el fucsia y el verde o el azul y el amarillo.

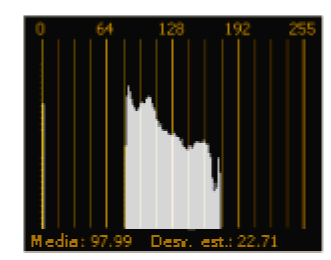


Contraste

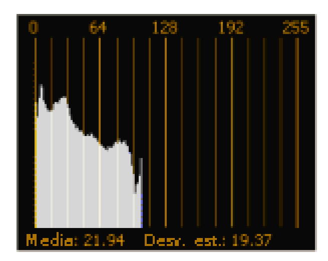
Al ajustar el contraste se multiplican los valores de color de una imagen a fin de extender los valores de canal de color existentes entre una franja más amplia o más estrecha del espectro. El centro del contraste determina el punto de anclaje para el alargamiento.



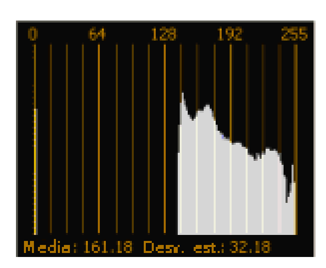
Histograma de la imagen original



Contraste disminuido con un centro de contraste de 0,5: el histograma se ajusta a una franja más estrecha del espectro delimitada a partir del centro de la gráfica.



Contraste disminuido con un centro de contraste de 0,0: el histograma se ajusta a una franja más estrecha del espectro delimitada al extremo izquierdo de la gráfica.



Contraste disminuido con un centro de contraste de 1,0: el histograma se ajusta a una franja más estrecha del espectro delimitada al extremo derecho de la gráfica.

Crossfade

Mezcla de dos partes de medios que se produce al realizar un fundido de salida con una mientras se hace un fundido de entrada con la otra.

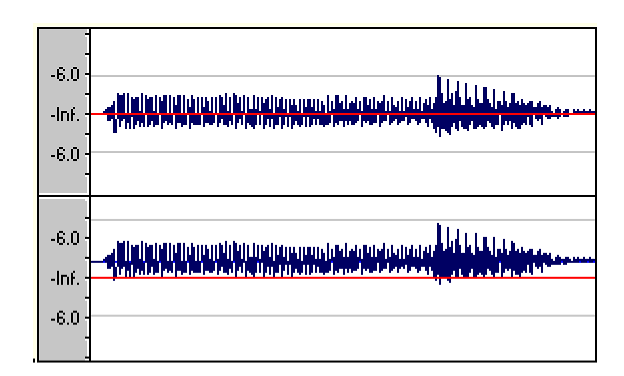
Frecuencia de corte

La frecuencia de corte de un filtro es la frecuencia a la que este cambia su respuesta. Por ejemplo, en un filtro paso-bajo, las frecuencias que son mayores que la frecuencia de corte se atenúan, mientras que las que son menores que la frecuencia de corte no se ven afectadas.

D

Desplazamiento de CC

El desplazamiento de CC se produce cuando un hardware, como una tarjeta de sonido, añade corriente continua a una señal de audio grabada. Esta corriente provoca que la señal de audio alterne alrededor de un punto por encima o por debajo de la línea normal -infinitos dB (centro) en el archivo de sonido. Para comprobar visualmente si existe un desplazamiento de CC, puede hacer zoom a lo largo de todo un archivo de sonido y ver si parece flotar sobre la línea de centro. En el siguiente ejemplo, la línea roja representa 0 dB. La forma de onda más baja muestra desplazamiento de CC. Tenga en cuenta que la forma de onda está centrada aproximadamente 2 dB por encima de la línea de base.



Decibelio (dB)

Unidad utilizada para representar la relación entre dos números mediante una escala logarítmica. Por ejemplo, al comparar los números 14 y 7, se podría decir que el 14 es dos veces mayor que el número 7. También se podría decir que 14 es 6 dB mayor que el número 7. ¿De dónde salen los 6 dB? Los ingenieros utilizan la ecuación dB = 20 x log (V1/V2) al comparar dos valores instantáneos. Los decibelios se utilizan normalmente al tratar con el sonido, ya que el oído percibe el refuerzo de graves en una escala logarítmica.

En Vegas Pro, la mayoría de las medidas se expresan en decibelios. Por ejemplo, si desea doblar la amplitud de un sonido, puede aplicar una ganancia de 6 dB. Se puede decir que un valor de muestra de 32.767 (valor de muestra positivo máximo para sonidos de 16 bits) tiene un valor de 0 dB. Del mismo modo, se puede decir que un valor de muestra de 16.384 tiene un valor de -6 dB.

Controlador de dispositivo

Programa que permite al sistema operativo Windows conectarse a hardware y software distintos. Por ejemplo, el software utiliza un controlador de dispositivo de tarjeta gráfica para controlar la grabación y reproducción de la tarjeta gráfica.

Procesamiento de señales digitales (DSP, Digital Signal Processing)

Término general que describe todo lo que altera los datos digitales. Los procesadores de señales existen desde hace mucho tiempo (controles de tonos, cajas de distorsión, pedales de wah-wah) en el dominio analógico (eléctrico). Los procesadores de señales digitales alteran los datos después de haberlos digitalizado mediante una combinación de programación y técnicas matemáticas. Las técnicas de DSP se utilizan para realizar muchos efectos, como la ecualización y la simulación de reverberación.

Debido a que la mayoría del DSP se realiza con operaciones aritméticas sencillas (sumas y multiplicaciones), tanto el procesador del equipo como los chips de DSP especializados se pueden utilizar para llevar a cabo cualquier operación de DSP. La diferencia reside en que los chips de DSP están optimizados específicamente para funciones matemáticas, mientras que el microprocesador de su equipo no lo está. Esto ocasiona una diferencia en la velocidad de procesamiento.

Efecto dither

La práctica de añadir ruido a una señal para enmascarar el ruido de cuantización.

Arrastrar y soltar

Método rápido para realizar ciertas operaciones mediante el ratón en Vegas Pro. Para arrastrar y soltar, haga clic sin soltar el botón sobre una sección resaltada, arrástrela (mantenga presionado el botón primario del ratón y muévalo) y suéltela (deje de presionar el botón del ratón) en otra ubicación de la pantalla.

Rango dinámico

Diferencia entre los niveles de señal máximo y mínimo. Puede referirse a una reproducción musical (señales de volumen alto frente a señales de volumen bajo) o al equipo técnico (nivel de pico antes de la distorsión frente al piso de ruido). Por ejemplo, la música orquestal posee un rango dinámico amplio, mientras que el trash metal cuenta con un rango muy pequeño (siempre es alto).

E

Endian (pequeño y grande)

Endian pequeño y grande describe el orden de datos multibyte que utiliza el microprocesador de un equipo. El endian pequeño especifica que los datos se almacenan en un formato de menos a más bytes; este es el orden que utilizan los microprocesadores Intel. El endian grande especifica que los datos se almacenan en un formato de más a menos bytes; este es el orden que utilizan los microprocesadores Motorola.

Envolventes (audio y vídeo)

Las envolventes permiten automatizar el cambio de un determinado parámetro en el tiempo. En el caso de las envolventes de volumen, puede crear un fundido de salida (que requiere un cambio en el tiempo) al añadir una envolvente y crear un punto extra en la línea para indicar dónde comienza el fundido. A continuación, se tira del extremo de la envolvente hasta infinito.

Ecualización (EQ)

Proceso por el que ciertas bandas de frecuencia se suben o bajan de nivel. La EQ cuenta con diversos usos. El uso más común para los usuarios de Vegas Pro es ajustar las cualidades subjetivas de timbre de un sonido.

Marcas Essence

Las marcas Essence se pueden guardar en los clips XDCAM durante la grabación. Estos marcadores pueden indicar tiempos de inicio y fin de grabación, marcas de tomas, flash, cambios de filtro/ganancia/velocidad del obturador/balance de blanco o saturación de audio. En Vegas Pro, las marcas Essence se pueden mostrar en el explorador de XDCAM y también como marcadores de medios. Para obtener más información, consulte "Uso de la ventana Explorador de XDCAM" en la página 484 y "Uso de marcadores y regiones de medios" en la página 265.

Evento

Un evento es una aparición de un archivo de medios en la escala de tiempo.

F

Formato de archivo

El formato de archivo especifica la manera en la que los datos se almacenan en los disquetes o en el disco duro. En el sistema operativo Windows, el formato de archivo más habitual es el formato de Microsoft .wav. Sin embargo, Vegas Pro puede leer y escribir muchos otros formatos de archivo para permitirle mantener la compatibilidad con otras configuraciones de software y hardware.

Velocidad de fotogramas (audio)

El audio solo utiliza la velocidad de fotogramas a efectos de sincronización con vídeo u otro sonido. Para la sincronización con sonido, se suele utilizar una velocidad de 30 sin caída. En el caso de vídeo, se suele usar 30 con caída.

Velocidad de fotogramas (vídeo)

La velocidad a la que se muestran en la pantalla las imágenes individuales durante la reproducción. Cuanto más elevada es la velocidad de fotogramas, más suave es el movimiento del vídeo. La velocidad de fotogramas para televisión en Estados Unidos (NTSC) es de 29,97 fotogramas por segundo (fps). En muchas zonas del mundo, incluidas Europa y Japón, el estándar para televisión (PAL) es de 25 fps.

Espectro de frecuencia

El espectro de frecuencia de una señal se refiere a su rango de frecuencias. En audio, el rango de frecuencias varía principalmente de 20 Hz a 20.000 Hz. En ocasiones, el espectro de frecuencia se refiere a la distribución de estas frecuencias. Por ejemplo, los sonidos graves intensos poseen un gran contenido de frecuencia en el extremo inferior (20 Hz - 200 Hz) del espectro.

G

Gamma

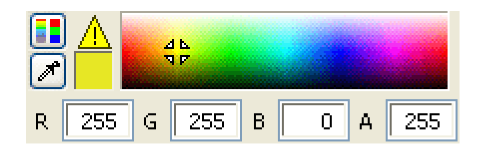
Determina el brillo del vídeo, se utiliza para compensar las diferencias entre el vídeo de origen y el de salida y, a veces, precisa calibración para igualar el origen o el destino. Los valores de gamma más altos generan vídeos más claros o más brillantes al mostrarse en el monitor del equipo.

Espectro

Por *espectro* se entiende todo el rango de un elemento dado. En edición de vídeo, hay que asegurarse de que los colores se encuentren dentro del rango aceptable para su estándar de difusión. Cuando los colores están fuera del espectro NTSC o PAL, pueden surgir problemas de imagen o ruido en la

corriente de vídeo. Puede usar los campos de vídeo para analizar el vídeo antes de renderizar y corregir los colores que estén fuera de espectro con plugins de vídeo. Para obtener más información, consulte "Monitorización de vídeo con campos" en la página 579.

Si usa el selector de color, aparecerá una advertencia ⚠ cuando elija colores que estén fuera de espectro. Haga clic en el muestrario de colores situado debajo de la advertencia para corregir el color.



H

Hercio (Hz)

Unidad de medida para la frecuencia o los ciclos por segundo (CPS).

I

Plugin concordante

Un plugin concordante procesa datos de audio para que la longitud de salida siempre coincida con la longitud de entrada. La longitud de salida de un plugin no concordante no tiene por qué coincidir con una longitud de entrada dada en ningún momento: por ejemplo, Time Stretch, Gapper/Snipper, Pitch-Shift (sin preservar la duración) y algunas configuraciones de Vibrato pueden crear una salida más larga o más corta que la entrada.

Los plugins que generan colas cuando no hay más entrada pero que funcionan de forma concordante (como Reverb o Delay) se consideran plugins concordantes.

Punto de inserción

El punto de inserción (también denominado posición del cursor) es análogo al cursor de un procesador de textos. Es el lugar donde se colocarán los datos pegados o se pueden introducir otros datos, según la operación.

Telecine inverso (IVTC)

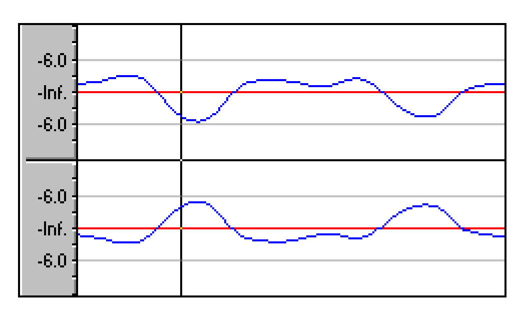
Telecine es el proceso por el se convierte una fuente de 24 fps (cine) a vídeo de 30 fps (televisión) añadiendo campos de fotogramas recreados (pulldown). Por lo tanto, telecine inverso es el proceso por el que se convierte vídeo de 30 fps (televisión) a 24 fps (cine) eliminando el pulldown. Para obtener más información, consulte "Telecine" en la página 794 y "Pulldown" en la página 791.

Inversión de datos

Al invertir los datos del sonido se voltea la polaridad de la forma de onda sobre el eje de la línea de base. Invertir una forma de onda no implica la modificación del sonido en un archivo; sin embargo, al

mezclar diferentes archivos de sonido, se puede producir la cancelación de la fase y, como consecuencia, un sonido "hueco". Al invertir uno de los archivos se puede evitar esta cancelación de la fase.

En el siguiente ejemplo, la línea roja representa la línea de base, mientras que la forma de onda inferior es la imagen invertida de la forma de onda superior:



Código ISRC

Los códigos ISRC (Códigos de grabación estándar de la industria, Industry Standard Recording Codes) se diseñaron para identificar pistas de CD. El código ISRC es una secuencia alfanumérica de 12 caracteres con el siguiente formato:

Campo	A	B	C	D	E
Muestra ISRC	SE	T38	86	302	12

Campo	Descripción
A	País: Representa el país de origen de la grabación.
B	Primer propietario: ID asignada al productor del proyecto. Cada país tiene un comité que asigna estos códigos.
C	Año de grabación: Indica el año en el que se realizó la grabación.
D	Grabación: Representa el número de serie de la grabación creada por el mismo productor ese año: ■ Este valor usará tres dígitos (300-999) cuando el CD tenga 10 pistas o más. ■ Este valor usará cuatro dígitos (0001-2999) cuando el CD tenga 9 pistas o menos.
E	Elemento de grabación (1 o 2 dígitos). Identifica las pistas de un CD (cada pista puede tener un código ISRC diferente).

L

Luma

Los valores que transmiten la información de luminancia.

Luminancia

El brillo de una imagen sin relación con su contenido de color.

M

Marcadores

Ubicaciones guardadas en el archivo de sonido. Los marcadores se guardan en la lista de regiones y se pueden usar para desplazarse con más rapidez.

Los marcadores se pueden mostrar en la ventana Recortadora para los archivos de sonido que los contienen, pero es más frecuente que los marcadores y regiones se usen en el nivel de proyecto para marcar lugares interesantes del proyecto. Para obtener información acerca del uso de marcadores, consulte "Inserción de marcadores" en la página 261.

Interfaz de control multimedia (MCI, Media Control Interface)

Forma estándar de los programas para comunicarse con dispositivos multimedia como tarjetas de sonido y reproductores de CD. Si un dispositivo posee un controlador de dispositivos MCI, podrá controlarse de forma sencilla por la mayoría del software multimedia.

Reproductor de medios

Un programa de Microsoft Windows que puede reproducir sonidos o vídeos digitales mediante dispositivos MCI. El reproductor de medios es útil para probar la configuración de la tarjeta de sonido. Por ejemplo, si no consigue oír un sonido al usar Vegas Pro, pruebe el reproductor de medios. Si no consigue reproducir un sonido usando el reproductor de medios, compruebe el manual de la tarjeta de sonido (no llame a la asistencia técnica de Sony Creative Software Inc. hasta que haya llamado al fabricante de la tarjeta de sonido).

Reloj MIDI

Referencia de tiempo específica de un dispositivo MIDI. No marca el tiempo absoluto como el código de tiempo MIDI (MTC). En su lugar, es un número de "tics" dependientes del tempo por negra. El reloj MIDI resulta útil para sincronizar dispositivos que deben llevar a cabo cambios de tempo en medio de la canción. . Vegas Pro es compatible con la salida de reloj MIDI, pero no admite entrada de reloj MIDI.

Puerto MIDI

Un puerto MIDI es la conexión MIDI física en una pieza de hardware MIDI. Este puerto puede ser MIDI in, MIDI out o MIDI through. El equipo debe disponer de tarjeta MIDI para poder realizar la salida del código de tiempo MIDI a un dispositivo externo o para recibir código de tiempo MIDI desde un dispositivo externo.

Código de tiempo MIDI (MTC, MIDI Time Code)

MTC es un anexo a la especificación de MIDI 1.0 y proporciona una forma de especificar el tiempo absoluto para sincronizar aplicaciones con capacidad MIDI. MTC es fundamentalmente una representación MIDI del código de tiempo SMPTE.

Mezcla

Función de Vegas Pro que se realiza de manera intrínseca mediante la adición de eventos a varias pistas de audio.

Varias pistas estéreo

Configuración del mezclador que permite asignar pistas individuales a cualquier número de buses de salida estéreo. En modo estéreo sencillo, todas las pistas salen al mismo bus estéreo. Las configuraciones estéreo de varias pistas permiten mantener las señales del discreto de pista si así lo desea.

Interfaz de dispositivo de instrumento musical (MIDI, Musical Instrument Device Interface)

Idioma estándar de mensajes de control que proporciona comunicación entre cualquier dispositivo compatible con MIDI. Cualquier dispositivo, desde sintetizadores a luces, pasando por equipos de fábrica, se puede controlar mediante MIDI. Vegas Pro utiliza MIDI para la sincronización.

N

Modelado de ruido

El modelado de ruido es una técnica que puede minimizar la audibilidad del ruido de cuantización cambiando su espectro de frecuencia. Por ejemplo, en la frecuencia de 44.100 Hz, el ruido de cuantización se cambia hacia la frecuencia de Nyquist, de 22.050 Hz.

Edición no destructiva

Este tipo de edición implica un sistema basado en indicadores para llevar registro de las ediciones. Cuando se borra una sección de audio en un sistema no destructivo, en realidad no se borra el audio en disco. En vez de eso, se establece un conjunto de indicadores que le digan al programa que se salte la sección borrada durante la reproducción.

Normalización

Se refiere a la acción de elevar el volumen para que la muestra de mayor nivel del archivo alcance un nivel definido por el usuario. Utilice esta función para asegurarse de que utiliza todo el rango dinámico disponible.

Frecuencia de Nyquist

La frecuencia de Nyquist (o velocidad de Nyquist) es la mitad de la velocidad de muestra y representa la frecuencia más alta que se puede grabar con la velocidad de muestra sin suavizado. Por ejemplo, la frecuencia de Nyquist de 44.100 Hz es 22.050 Hz. Cualquier frecuencia por encima de 22.050 Hz producirá distorsión del suavizado en la muestra si no se utiliza ningún filtro antisuavizado durante la grabación.

P

Panoramización

Colocar un origen de sonido mono o estéreo de forma perceptual entre dos o más altavoces.

Archivo de datos inicial

Archivo creado por Vegas Pro cuando un archivo se abre por primera vez. Este archivo almacena la información relativa a la visualización gráfica de la forma de onda de manera que el archivo se abre casi instantáneamente en modo de edición directa. Este archivo se almacena en el directorio donde reside el archivo y su extensión es .sfk. Si no está en el mismo directorio que el archivo o si se elimina, se volverá a calcular la próxima vez que se abra el archivo en modo directo.

Aspecto de píxel

El aspecto de píxel determina si los píxeles son cuadrados (1,0), es decir, los relativos a ordenadores, o rectangulares (configuración distinta a 1,000), es decir, los relativos a televisores. La relación de aspecto del píxel, junto con el tamaño de fotograma, determina la relación de aspecto del fotograma.

Plugin

Efecto que se puede añadir al producto para mejorar el conjunto de funciones. Vegas Pro es compatible con todos los plugins de DirectX. Los efectos EQ, Compression y Dithering incorporados también se consideran plugins porque funcionan en otras aplicaciones compatibles con DirectX.

Cadena de plugins

Los plugins se pueden ensartar en una cadena para que la salida de un efecto alimente la entrada de otro. De esta forma se pueden crear efectos complejos imposibles de otro modo.

Pre-giro/Post-giro

El pre-giro es el tiempo transcurrido antes de que se produzca un evento. El post-giro es el tiempo posterior al evento. La selección de tiempo define el pre-giro y el post-giro al grabar en un evento seleccionado.

Parámetros predeterminados

Instantánea de la configuración actual de un plugin. Los parámetros predeterminados se crean y se les da un nombre para recuperar con facilidad un sonido previamente creado.

Sirven para llamar a una configuración masiva de una función. Si le gusta cómo ha ajustado un EQ, pero no quiere tener que perder tiempo recuperándolo para volverlo a usar, guárdelo como parámetro predeterminado.

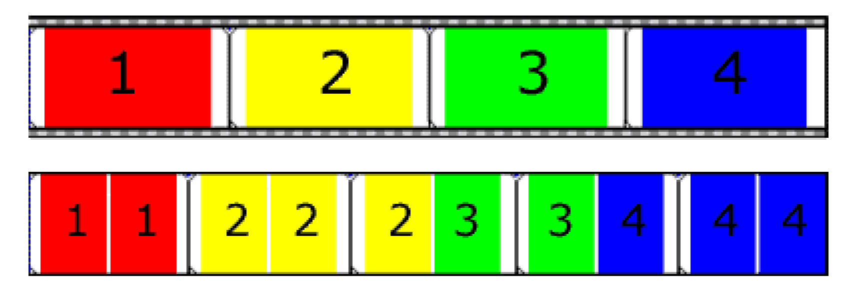
Modulación por impulsos codificados (PCM, Pulse Code Modulation)

PCM es la representación más habitual de las señales de audio descomprimidas. Este método de codificar produce la mayor fidelidad posible al utilizar almacenamiento digital.

Pulldown

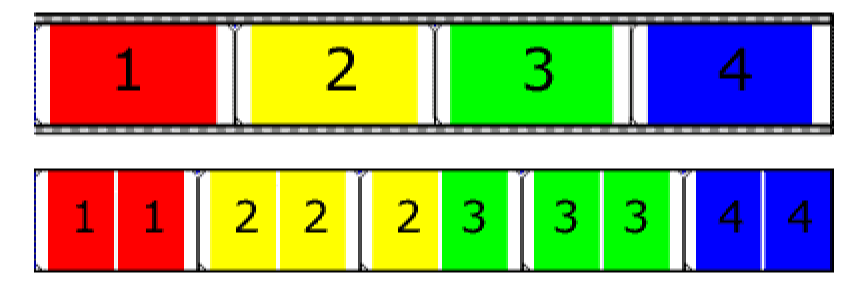
En conversión telecine, campos que se añaden para convertir película de 24 fps a vídeo de 30 fps.

En pulldown 2-3, por ejemplo, el primer fotograma se escanea en dos campos, el segundo se escanea en tres campos y así sucesivamente durante toda la película. El pulldown 2-3 es el estándar para la difusión de material 24p. Use el pulldown 2-3 cuando imprima en cinta, pero no pretenda usar el vídeo renderizado en un proyecto de Vegas Pro. Eliminar el pulldown 2-3 no es eficaz porque los campos que se crean para el fotograma 3 abarcan dos fotogramas:



Película de 24 fps (arriba) y vídeo NTSC resultante con campos de pulldown 2-3 (abajo)

Use el pulldown 2-3-3-2 cuando piense usar el vídeo renderizado como medios de origen. Al eliminar pulldown 2-3-3-2, se descarta el fotograma tres y se fusionan los campos de pulldown en los fotogramas restantes:



Película de 24 fps (arriba) y vídeo NTSC resultante con campos de pulldown 2-3-3-2 (abajo)

Inicio de pinchazo de grabación

La grabación mediante inicio de pinchazo consiste en iniciar y finalizar la grabación automáticamente en tiempos especificados por el usuario.

Q

Cuadrafónico

Implementación de mezcla que permite cuatro canales de audio diferenciados. Normalmente, éstos se dirigen a los dos altavoces frontales y a dos altavoces posteriores para crear mezclas de audio inmersivas.

Cuantización

Proceso por el que se redondean las medidas a valores diferenciados. Específicamente en lo que respecta al audio, la cuantización es una función en el proceso de conversión de analógico a digital. La variación continua de los voltajes de una señal de audio analógica se cuantiza a valores de amplitud diferenciados, representados por números binarios digitales. El número de bits disponible para describir estos valores determina la resolución o la exactitud de la cuantización. Por ejemplo, si tiene conversores de analógico a digital de 8 bits, el voltaje analógico variable debe cuantizarse a 1 de los 256 valores diferentes; los conversores de 16 bits tienen 65.536 valores.

Ruido de cuantización

Resultado de describir una señal analógica en términos digitales diferenciados (*consulte* "Cuantización" en la página 792). Este ruido se oye sobre todo en sonidos digitales de resolución baja con poca profundidad de bit y suena parecido a un "shhhhh" mientras se reproduce el audio. Se nota más cuando la señal está a niveles bajos, como cuando se hace un fundido de salida.

R

Región

Subsección de un archivo de sonido. Se puede definir cualquier número de regiones en un proyecto o archivo de medios.

Re-muestreo

Acción de volver a calcular muestras en un archivo de sonido a una velocidad distinta de la velocidad a la que se grabó el archivo originalmente. Si una muestra se remuestrea a una velocidad inferior, los puntos de la muestra se eliminan del archivo de sonido disminuyendo su tamaño, pero también su rango de frecuencias disponibles. Al remuestrear a una velocidad superior, se interpolarán puntos de muestra extra en el archivo de sonido. Esto aumenta el tamaño del archivo de sonido, pero no mejora la calidad. Al realizar un muestreo por reducción, se debe tener en cuenta el suavizado. *Véase* "Suavizado" en la página 777.Vegas Pro remuestreará automáticamente todo el audio añadido a la velocidad de muestra del proyecto.

Etiquetas de regla

Pequeños controles en forma de pestaña situados sobre la regla de tiempo que representan la ubicación de marcadores, regiones y puntos de bucle en la visualización de la forma de onda.

Regla de tiempo

La regla de tiempo es el área de una ventana de datos situada sobre la ventana de visualización de pistas que muestra las unidades del eje horizontal.

S

Muestra

La palabra muestra se utiliza de muchas maneras distintas (y a menudo confusas) al hablar sobre sonido digital. A continuación se muestran algunos de los distintos significados:

Punto discreto en el tiempo en el que se divide una señal de sonido al digitalizarse. Por ejemplo, un CD-ROM de audio contiene 44.100 muestras por segundo. En realidad, cada muestra es solo un número que contiene el valor de amplitud de una forma de onda medida en el tiempo.

Sonido que se ha grabado en un formato digital, utilizado por músicos para realizar grabaciones breves de instrumentos musicales que se utilizarán para la composición y representación de música o efectos de sonido. Estas grabaciones se denominan muestras. En este sistema de ayuda, intentamos utilizar *archivo de sonido* en lugar de *muestra* para referirnos a una grabación digital.

Acción de grabar sonido de forma digital, por ejemplo, realizar la muestra de un instrumento supone digitalizarlo y almacenarlo.

Velocidad de muestra

La velocidad de muestra (también denominada velocidad de muestreo o frecuencia de muestreo) es el número de muestras por segundo que se utilizan para almacenar un sonido. Las velocidades de muestra altas, como 44 100 Hz, proporcionan una fidelidad más alta que las velocidades de muestra más bajas, como 11 025 Hz. Sin embargo, se requiere más espacio de almacenamiento al utilizar velocidades de muestra más altas.

Tamaño de muestra

Véase "Profundidad de bit" en la página 780.

Valor de muestra

El valor de muestra (también denominado amplitud de muestra) es el número almacenado por una única muestra. En el audio de 16 bits, estos valores oscilan entre -32.768 y 32.767. En el audio de 8 bits, varían de -128 a 127. El valor de muestra máximo permitido se suele denominar 100 % o 0 dB.

Menú contextual

Menú sensible al contexto que aparece al hacer clic con el botón secundario en ciertas áreas de la pantalla. Las funciones disponibles en el menú contextual dependen del objeto en el que se hace clic, así como del estado del programa. Como en el caso de cualquier menú, puede seleccionar un elemento del menú contextual para llevar a cabo una operación. Los menús contextuales se utilizan con frecuencia para obtener un acceso rápido a muchos comandos. Se puede encontrar un ejemplo

de menú contextual haciendo clic con el botón secundario en cualquier visualización de la forma de onda en la ventana de datos.

Relación señal-ruido

La relación señal-ruido (SNR) mide la diferencia entre una señal grabada y los niveles de ruido. El objetivo siempre es una SNR alta.

La relación señal-ruido máxima de audio digital viene determinada por el número de bits por muestra. En el audio de 16 bits, la relación señal-ruido es 96 dB, mientras que en el audio de 8 bits es 48 dB. Sin embargo, en la práctica esta SNR nunca se alcanza, especialmente cuando se usa electrónica de gama baja.

SCSI (Interfaz para sistemas de computación pequeños, del inglés Small Computer Systems Interface)

Protocolo de interfaz estándar para conectar dispositivos a su equipo. El bus SCSI puede aceptar hasta siete dispositivos simultáneamente, incluidas unidades de CD ROM, discos duros y samplers.

SMPTE (Asociación de técnicos de cine y televisión, del inglés Society of Motion Picture and Television Engineers)

El código de tiempo de SMPTE se utiliza para sincronizar el tiempo entre los dispositivos. El código de tiempo se calcula en Horas:Minutos:Segundos:Fotogramas, donde los fotogramas son fracciones de un segundo basadas en la velocidad de fotogramas. Las velocidades de fotogramas correspondientes al código de tiempo de SMPTE son 24, 25, 29,97 y 30 fotogramas por segundo.

Tarjeta de sonido

La tarjeta de sonido es la interfaz de audio que comunica su equipo con el mundo exterior. Se encarga de convertir las señales analógicas en digitales y viceversa. Vegas Pro funciona con cualquier tarjeta de sonido compatible con Windows.

Estéreo

Implementación de mezcla que incluye dos canales diferenciados.

Surround

Surround 5.1 es una implementación de mezcla que incluye seis canales diferenciados.

T

Telecine

El proceso de creación de vídeo 30 fps (televisión) a partir de película 24 fps (cine). Véase "Telecine inverso (IVTC) " en la página 786 y "Pulldown" en la página 791.

Tempo

El tempo es la relación rítmica de una composición musical que se suele especificar en golpes por minuto (BPM).

Formato de tiempo

Formato utilizado para mostrar la regla de tiempo y los tiempos de selección. Esto incluye tiempo, segundos, fotogramas y todas las velocidades de fotogramas SMPTE estándar. El formato del estado se fija para cada archivo de sonido individualmente.

Pista

Escala de tiempo discreta para los datos de audio. Los eventos de audio se ubican en las pistas de audio y determinan cuándo comienza y se detiene un sonido. Varias pistas de audio se mezclan para producir un sonido compuesto que se escuche a través de los altavoces.

Recorte

Función que borra todos los datos de un archivo de sonido que estén fuera de la selección actual. Para obtener más información, consulte "Recorte de eventos" en la página 178.

U

Ley µ

Ley µ (Ley mu) es un algoritmo compandido para las señales vocales definidas por las Recomendaciones de Ginebra (G.711). La recomendación G.711 define la Ley µ como un método de codificar señales PCM de 16 bits en un formato de 8 bits no lineal. El algoritmo se utiliza habitualmente en las telecomunicaciones europeas y asiáticas. La Ley µ es muy similar a la Ley A, sin embargo, cada una utiliza un codificador y decodificador ligeramente diferentes.

Búfer de Deshacer

Se trata de un archivo temporal creado antes de que realice ningún proceso en el proyecto. El búfer de Deshacer permite volver a escribir versiones anteriores del proyecto si decide que no le gustan los cambios realizados. Este búfer de Deshacer se borra cuando se cierra el archivo o se invoca el comando Borrar historial de deshacer.

Deshacer/Rehacer

Estos comandos permiten devolver un proyecto a un estado anterior cuando no se desean mantener los cambios realizados, o volver a aplicar los cambios después de haberlos deshecho. La capacidad de deshacer/rehacer solo está limitada por el tamaño del disco duro. *Véase* "Búfer de Deshacer" en la página 795.

Historial de Deshacer/Rehacer

Listado de todas las funciones que se han realizado a un archivo y que están disponibles para deshacer o rehacer. El historial de Deshacer/Rehacer ofrece la posibilidad de deshacer o rehacer varias funciones, además de hacer vista previa de las funciones para hacer A/B con rapidez al material procesado y no procesado. Para mostrar la lista del historial, haga clic en la flecha hacia abajo situada junto a los botones Deshacer y Rehacer.

V

Vídeo para Windows (AVI)

Formato de archivo para vídeo digital.

Enrutador virtual MIDI (VMR, Virtual MIDI Router)

Enrutador solo de software para datos MIDI entre programas. El VMR se utiliza en el software Vegas Pro para recibir código de tiempo MIDI y enviar reloj MIDI. No se requiere ningún cable ni hardware MIDI para un VMR, por lo que solo se realiza el direccionamiento entre programas que se ejecutan en el mismo equipo. El Router Virtual MIDI se suministra con Vegas Pro.

Z

Paso por cero

Paso por cero es el punto en el que una señal fluctuante cruza el eje de amplitud cero. Al editar el paso por cero con la misma pendiente, se minimizan las posibilidades de creación de fallos. La configuración de bordes de fundido se usa para aplicar puntos de paso por cero en bordes de evento fundiendo la forma de onda a amplitud 0 durante un periodo de tiempo corto.

Ruido de cremallera (Zipper noise)

Este ruido se produce cuando se aplica una ganancia cambiante a una señal, como en los fundidos de salida. Si la ganancia no cambia en incrementos suficientemente pequeños, el ruido se puede hacer muy notorio. Los fundidos se consiguen mediante una aritmética de 64 bits, por lo que no se crea ruido audible.

Índice

.

.archivos .sfvp0 123

3

3 puntos, edición 184
32 bits,color de punto flotante 57
3D AVC/H.264 255
3D estereoscópico, modo
  medios, propiedades 127

5

5.1 surround
  panoramización 525

8

8 bits,color 57

A

AAF de Media Composer 84
AAF de Pro Tools 83
Abrir editor cuando se genere el nuevo registro de volumen 736
Abrir último proyecto automáticamente al iniciar 711
Aceleración de GPU del procesamiento de vídeo 719
aceleración de vídeo 193, 205
acerca del software de Vegas Pro 16
ACID, bucles 732
Aclarar, modo de composición 462
actualización de discos XDCAM 488
Adaptación de proyecto a medio de resolución completa 491
adaptador inalámbrico 477
adaptador inalámbrico de Sony 477
Adaptar salida al siguiente formato 723
adición
  archivos de medios 37, 95, 104
  buses 400, 434
  buses de entrada 447
  diseños de ventana 708
  efectos asignables 367, 447
  efectos de audio 372
  efectos de pista de audio 424
  efectos de vídeo 376
  envolventes de audios 309
  envolventes de vídeo 314
  eventos vacíos 157
  marcadores 261
  medio en/a partir de cursor 184
  pistas 275
  regiones 38, 264
  subtítulos 546
  tomas 209
  transiciones 383
Administrador de medios 50, 712
agrupación de eventos 211
  borrado de grupos 211
  copiar todo 212
  cortar todos 212
  creación de nuevos grupos 211
  Eliminar de (U) 211
  eliminar todo 212
  Seleccionar todo(Mayús+G) 211
agrupamiento de pistas 277
aislamiento
  buses 438, 446
  efectos asignables 447
  grupos de pistas 279
  pistas 280, 290, 424
Ajustar a relleno 184
Ajustar escala de tiempo a formato de dispositivo de impresión en cinta 603
Ajustar tamaño y calidad para reproducción óptima 555
ajuste
  a cuadrícula 30, 166
  a marcadores 30, 166
  a todos los eventos 166
  colores 748
  Cuantizar a fotogramas 170
  desplazamiento de ajuste 169
  espaciado de cuadrícula 708
  indicador 166
Ajuste de desplazamiento (código de tiempo MIDI) 753
ajuste de envolventes 321, 742
ajuste de la longitud de evento 193

Ajuste de profundidad 470
ajustes
a todos los eventos 30
alfa, canal
selección de tipo para archivo de medios 127
alineación vídeo 3D estereoscópico 252
almacenamiento
a cámara AVCHD 89, 500
diseños de ventana 708
imágenes fijas 555
proyectos 77-78
Renderización 619
almacenamiento automático de proyectos 77
ampliación 231
anclaje de ventanas en la parte superior de la ventana principal 747
anclaje de ventanas encima de la ventana principal 35
anidamiento de proyectos 75
animación 331, 345, 352
Añadir a favoritos 39
Añadir cabecera de patrón de prueba 603
Añadir cabecera en negro 603
Añadir cola en negro 603
Añadir modo de composición 461
Añadir nuevos clips a los medios de proyecto 146
apertura
archivos de medios 68
eventos en editor de audio 217
eventos en un editor de audio 218
proyectos 68
proyectos recientes 77
aplicación de cambios de tono a eventos 221
aplicación de crossfades a eventos 164
aplicación de efectos 359
aplicación de efectos de evento de tiempo no real 366
aplicación de fundidos a eventos 164, 203
Aplicar filtro de desentrelazado 729
archivado de proyectos 88
Archivo AAF compatible con protocolo de edición 78, 85
Archivo AAF heredado de Avid 78, 85
archivos .aaf
exportación 78, 85
importación 85
preferencias 711
archivos .m2ts 499
archivos .r3d 120, 497
archivos .sfap0 75, 711
Archivos .SfDecProp 498
archivos .sfk 231, 711
archivos .sfl 184, 619
archivos .sfvp0 102
archivos .txt 78
archivos .veg
almacenamiento 78
descripción general 57
archivos .VegasWindowLayout 708
archivos .vob 117
archivos .vro 117
archivos .wav de 4 GB 711
archivos 3D estereoscópicos de corriente múltiple 248
Archivos de cámara RAW 70, 105
archivos de cámara RED ONE y EPIC 120, 497
archivos de gran tamaño WAV 711
archivos de medio
sin conexión 101
archivos de medios
añadir a proyecto 104
apertura 68
captura de vídeo 140
descarga desde Internet 155
descripción general 95
importación 114
para proyectos de disco Blu-ray 631
vista previa 103
archivos de picos 231
archivos de proxy 102, 123
flujo de trabajo con proxy inicial 477
archivos de resolución completa (XDCAM) 484, 488, 491
archivos de subtitulación .smil 533
Archivos de subtítulos para QuickTime 536
Archivos de subtítulos para RealPlayer (.rt) 536
archivos intermedios para edición HDV 151, 479-480
archivos MPEG,renderización 628
archivos MXF 481
Archivos MXF 491, 493
archivos PSD 111
archivos PSD con capas 111
Archivos Wave64 713

Á

área de anclaje de ventana 35
arrastre 25
asignación de canales 604, 620, 625
asignación de pistas a buses 401
asignación del teclado 702

Asignar nombre automáticamente a regiones y marcadores si no se reproducen 717
asistencia técnica 16
ASR 203
atenuar salida del mezclador 397
ATSC A 85 54, 575
audio
- buses 297, 400
- efectos 366, 371-372
- efectos de pista 359
- flujo de señal 406
- grabación 133
- inserción de envolventes 309
- insertar pistas 275
- mezcla 397
- preferencias 732

audio AC-3 audio para DVD 531
audio de canal múltiple
- adición a proyectos 105
- impresión en cinta 604

audio de corriente múltiple 105, 184, 216
audio estéreo solo derecho 217
audio estéreo solo izquierdo 217
audio multicanal
- en la ventana de la recortadora 184
- exportación a discos XDCAM 493
- importación de archivos Broadcase Wave Format (BWF) 115
- panoramización 516
- renderización 307, 620, 624

audio PCM audio para DVD
- exportación
  - proyectos a DVD Architect 531

audio SDI (interfaz digital en serie) 737
audio/vídeo, sincronización 202
automación
- descripción general 309

automatización
- automatización de pistas de audio 309
- controles 309
- efectos de audio 318, 754
- envolventes de audio 309, 320
- envolventes de vídeo 314
- grabación 326
- niveles de envío de bus 434, 440
- niveles de envío de pista 424
- panoramización Surround 5.1 519
- superficies de control genéricas 686

AVC 90
AVC/H.264 para 3D estereoscópico 255
AVCHD 120, 499

B

barra de estado 34
barra de herramientas
- descripción general 18
- personalización 701

barra de herramientas de escala de tiempo 30, 551
BDMV 599, 631
bloque de datos en archivos WAV 711
bloqueo de envolventes a eventos 309, 352
bloqueo de eventos 214
Blu-print 256, 628
borrado de grupos de pistas 277
borrado de la lista de medios de proyecto 96
Borrar historial de edición 229
Botón Ajustar medios XDCAM en el proyecto actual 488
botón Atenuar salida 397
Botón Atenuar salida 418
Botón Calidad de vista previa 557
Botón Coincidir con duración de evento 389
Botón Configuración de automatización 399
botón Detener 30, 551
Botón Detener vista previa 37
Botón Efectos 282, 293
Botón Efectos de medios 100
Botón Efectos del master 399
botón Eliminar disco XDCAM seleccionado de la carpeta de captura 484
botón Expandir/Contraer fotogramas clave de pista 357
botón Expansión automática 180
botón Fotograma anterior 30, 551
botón Fotograma siguiente 30, 551
botón Grabar 30, 551
Botón Info de CD 38
botón Ir al final 30, 551
botón Ir al inicio 30, 551
botón Mezclar salida 397
Botón Mezclar salida 418
botón Pausa 30, 551
botón Reproducir 30, 551
botón Reproducir desde inicio 30, 551
botón rojo de efectos de insertos 424, 434, 440, 447
Botón Vista previa automática 38, 100
botones para secuencias de comandos 695
BPM 57
Broadcast Wave Format
- grabación 133, 732

importación 115
bucles de ACID 105
bucles en la escala de tiempo 105
Búfer de RAM de captura 146
búfer de reproducción 736
búferes 740
búferes de audio 736, 740
buses 400
adición 423
añadir 400
asignación de canal múltiple 619
asignación de pistas a buses 401
asignación multicanal 307, 624
direccionamiento a hardware 403
efectos 363
efectos previos y posteriores 363
envolventes 313, 403
niveles de envío 403
pistas 297, 305
tiras de canales 434, 440
buses de entrada 407
búsqueda
contenedores de medios 125
plugins 45
BWF (Broadcast Wave Format) 115

C

cabecera,impresión en cinta 603
cadenas 47
calidad de la ventana de vista previa de vídeo 555
CALM Act 53, 573, 576
Cámara 3D estereoscópica 469
cámara lenta, velocidad 193
cámara rápida, vídeo 193
cámaras 117
cámaras de vídeo
captura de vídeo 140
importar desde cámara de DVD 117
Cambiar las acciones de la barra espaciadora y F12 a Reproducir/Pausa en vez de Reproducir/Detener 711
cambio de nombre
asignaciones del teclado 702
discos XDCAM 488
grupos de pistas 277
pistas 281, 290, 292
camcorders 140
campos
configuración 585
descripción general 579
Forma de onda 580
formación RVA 584
Histograma 581
campos de pulldown
definido 791
quitando 713
campos pulldown
eliminación 98
canal alfa
en máscaras 457
canales 184, 217
captura comprimida 146
captura de vídeo 142
cámara DVD 117
descripción general 140
preferencias 146
captura por lotes 101
captura vídeo
HDV 151, 479
carga de diseños de ventana 708
carga en YouTube 81
Carpeta alternativa de búsqueda de VST 741
Carpeta predeterminada de búsqueda de VST 741
CD
extracción de audio 153
marcadores de índice 271
preferencias 751
regiones de pista 271
CD de audio
lista de pistas 228
marcadores de índice de pistas 271
regiones de pista 271
CD de audio por pistas 591
CD de libro rojo 593
CD de vídeo 628
CD por disco 271, 593
centésimas 220
Cerrar archivos de medios cuando no sea la aplicación activa 711
Cerrar puertos de audio y MIDI cuando no sea la aplicación activa 711
cierre de proyectos 93
cinta, nombre 127
clasificación de medios mediante contenedores 125
clips preparados, eliminación 651
clips preparados, sincronización 651
Codificador 3D de dos canales 256
código de tiempo
Generar código de tiempo MIDI 587
Generar reloj MIDI 588

Iniciar desde código de tiempo MIDI 588
código de tiempo personalizado, usar 127
códigos universales de producto 57
cola, impresión en cinta 603
colocación de eventos en orden aleatorio 183
Colores de pista 748
colores fuera de rango 581
Colores superior/inferior de fundido de pista 316, 719
comandos 267
Comandos 608CC1 269
Comandos 608CC3 269
comandos de metadatos 267
comandos personalizados 695
combinar canales para audio estéreo 217
compensación de retardo 133, 360, 363, 367
compensación de retardo de plugin 133, 360, 363, 367
composición
composición 2D 457
composición 3D 464
descripción general 457
composición 3D 464
Comprobar asociaciones de tipos de archivo de proyecto al iniciar 712
Configuración 7.5 IRE 585
configuración ASIO 703, 739
configuración de archivos 635
Configuración IRE 585
configuración personalizada de archivos 635
configuraciones predeterminadas
efectos de audio 372
efectos de vídeo 376
Configurar las propiedades predeterminadas de pista
propiedades
propiedades de pista predeterminadas 305
Confirmar eliminación de medios cuando aún estén en uso 711
consolidación de medios 78
contenedores 102, 125
contenedores de medios 125
contenedores inteligentes 125
Contraer región de bucle cuando no haya selección de tiempo 743
control de arrastre 27
control deslizante de propósitos múltiples 286
control inalámbrico 679
controladores de salto 692
controladores multimedia 691
controles de pista de audio 280
controles de recorte
controles de recorte frente a controles de automatización 309
panoramización surround y volumen de canal central 519
volumen de audio y panoramización de pistas 280
controles de salto/rueda externos 691
controles de transporte 30, 551
controles estáticos
controles estáticos frente a controles de automatización 309
opacidad de la pista de vídeo 290
panoramización surround y volumen de canal central 517
panoramización y volumen de pista de audio 280
controles externos 656, 658, 684, 691
Controles Genlock para dispositivos de vídeo AJA 723
conversión corte a solapamiento 742
Conversión corte a solapamiento 384, 387
conversión de velocidad de fotogramas 152
conversión de vídeo a 24p 152
copia
atributos de evento 227
eventos 173
copia de envolventes y de puntos de envolventes 321
Copia de fotogramas 555
copia de seguridad de proyectos 77
copia de todos los eventos agrupados 173, 212
Copia y recorte de clips XDCAM 491
Copiar medios con proyecto 78
corrección de color 579
corrección de obturador rodante 208
corrientes
audio 105, 127, 184
corrientes de audio 216
corrientes, audio 216
cortar, copiar y eliminar eventos agrupados 742
Cortar, modo de composición 461
corte
eventos 172
todos los eventos agrupados 212
corte con salto 193
corte en L 193
cortes 738
creación
CD 591

eventos de regiones 38
eventos, grupos 211
proyectos 57
sincronizar vínculos 212
títulos 390, 393
transiciones 383
creación de secuencias de comandos 695
Creación de secuencias de comandos .NET 696
Crear proxy de vídeo 102, 123
Crear versiones de Deshacer para cambios de parámetros de efectos 717
crossfades automáticos 164
Crosstalk Cancellation 60, 247
cuadrícula
ajustar 166
espaciado 30, 708
cuadro de diálogo Renderizar como 619
Cuantizar a fotogramas 30, 170
cuchilla de afeitar 21
cursor de edición 718
curva de fundido lento 164
curva de fundido lineal 164
curva de fundido rápido 164
curva de fundido suave 164
curvas de fundido 166
curvas manuales de fotogramas clave 352

D

defectos en salida renderizada 62
desagrupación de eventos 211
desagrupamiento de pistas 279
descarga de información de CD 155
descarga de medios 95, 155
Desenfoque de movimiento de cuadro 63
Desenfoque de movimiento piramidal 63
Desenfoque gausiano 63
Deshabilitar el modificador Resample 216
deshacer ediciones 229
deslizamiento de eventos 200, 209
desplazamiento
crossfades 202
eventos 201
transiciones 202
desplazamiento de ganancia 309
Desplazamiento de sincronización 723
desplazamiento, regla de tiempo 707
Desvanecedor previo de pista envía escucha a silencio 732
Desvanecedor previo envía escucha a silencio 735
Desvanecer, modo de composición 461
desvanecimiento de envolvente de selección de tiempo 742
desvanecimiento predeterminado de envolvente de audio 754
desvinculación de eventos en vínculos de sincronización 212
detección automática de perfiles de vídeo 132
detección de desplazamientos de sincronización de audio o vídeo 202
detección de escenas,captura HDV 146
Detectar y desplazar automáticamente latencia de grabación hardware 739
Devolver controles a valores predeterminados al desactivar la automatización 754
diagrama de flujo de la señal 474
diagramas de flujo de señal 406
Dibujar siempre líneas de marcador 717
dibujo de envolventes 321
Diferencia, modo de composición 462
Diferencia, modo de composición cuadrado 462
direccionamiento
buses a buses 403
buses a salidas de hardware 403
pistas a buses 401
pistas a efectos asignables 369
direccionamiento bus a bus 403
Direccionamiento previo/posterior 439, 447
disco Blu-ray 599, 628, 631
discos XDCAM
exportación 493
Diseñar CD de audio a partir de eventos,pistas de CD ocultas 593
diseño de clips multicámara 234
diseños de ventana 708
disposición de empaquetado de fotogramas SEI 255
dispositivo de audio, preferencias 736
dispositivo de audio, tipo 736
dispositivo de entrada 137
dispositivo de grabación de audio predeterminado 739
dispositivo de reproducción 736
Dispositivo de reproducción central y LFE predeterminado 738
Dispositivo de reproducción estéreo y frontal predeterminado 738
Dispositivo de reproducción posterior predeterminado 738
dispositivo de salida
buses 436
buses de entrada 443

efectos asignables 450
dividir manualmente curvas de fotogramas clave 352
división de eventos 182
DSP 783
duplicación de pistas 279
duplicación, máscaras 336
Duración de fundido rápido para eventos de audio 744
duración de imagen fija de forma predeterminada 744
Duración vista previa cursor 744
DV
impresión en cinta 603
DVD
grabación 602
importación de vídeo 117
marcadores de capítulos 261
DVD Architect Pro 531, 629, 631
DVDs
rendering MPEG files 629
DVI 567

E

EBU R 128 54, 574
edición de audio destructiva 217
edición de expansión 170, 180
edición de la barra de herramientas 30, 551
edición de tres puntos 188
Ediciones de audio de fundido rápido 744
ediciones de solo audio 743
editor de audio 217
editor de sonido 217
EDL 78, 83, 92
efecto de estroboscópica 225
efectos
animación de fotogramas clave 352
aplicación 359
automatización de efectos de audio 318
direccionamiento de pistas a efectos 369
efectos asignables 367
efectos de pista 359
efectos de salida de vídeo 555
efectos de vídeo 376, 381
efectos VST 741
envolventes 370
omisión de vídeo 304
paquetes 371
efectos asignables
descripción general 367
direccionamiento de pistas 369
eliminación 370
envolventes 370
inserción 367, 447
nivel de envío 286
efectos de bus 363
efectos de evento de audio 361
efectos de evento de tiempo no real 366
efectos de inserción de desvanecedor posterior 363
efectos de inserción de desvanecedor previo 363
efectos de insertos 424
efectos de salida de vídeo 376, 382, 555
efectos de vídeo
aplicación 376
efectos de salida de vídeo 382, 555
fotogramas clave 754
omisión 376, 555
ventana de efectos de vídeo 45
efectos de vídeo por ojo 254, 381
Efectos HitFilm 124
efectos VST
configuración predeterminada 372
efectos asignables 367
efectos de audio de pista 359
efectos de bus 365
preferencias 741
ejecución de Vegas Pro desde la línea de comandos 695
eliminación
archivos de vídeo renderizados previamente 573
cadenas de efectos asignables 370
comandos 267
efecto de ojos rojo en imágenes fijas 229
efectos de audio 372
estabilización de vídeo 208
eventos 176
marcadores 263
pistas 176
regiones 264
sincronizar vínculos 212
tiempo 176
todos los eventos agrupados 212
todos los medios no utilizados 96
tomas 209
Eliminación de efectos 424, 434, 440, 447
eliminación de entrelazado,método 57
eliminación de ojos rojos 229
Eliminar clips seleccionados 651
Eliminar todos los clips 651
Emparejar como subclip 3D estereoscópico 248

empuje de eventos 163
envíos de bus posteriores a volumen 287
envíos de bus previos a volumen 287
envíos de pista 735
envíos de pistas 424
envolventes
ajuste 321
colores 749
descripción general 309
envolventes de audio 309
envolventes de bus 403
envolventes de desenfoque de movimiento 300
envolventes de efectos asignables 370
envolventes de evento 203
envolventes de fundido a color 316
envolventes de nivel compuesto
envolventes de nivel compuesto 315
envolventes de velocidad 205
envolventes de vídeo 314
fundidos 746
grabación de automatización 326
envolventes de audio 309
envolventes de desenfoque de movimiento 300
envolventes de desvanecimiento a color 300, 719
envolventes de fundido a color 316
envolventes de opacidad 204
envolventes de progreso de transición 206
envolventes de supermuestreo de vídeo 302
envolventes de velocidad 205
envolventes de vídeo
fotogramas clave de pista 356
Fundido de pista a color 316
inserción 314
Nivel compuesto de pista 315
progreso de transición 385
silencio 315
tipo predeterminado 754
Velocidad 205
Error en fotogramas caídos 146
escala de tiempo
anidamiento de proyectos 75
edición de clips XDCAM 491
Habilitar sobrescritura de la escala de tiempo 189
Escalar salida para ajustar a pantalla 723
escalar vídeo para ajustar a ventana de vista previa 555
espaciado de fotograma clave relativo 352
Espacio de color 129, 501, 637
espacio de color ACES 501
esquema de color de Vegas 747
estabilización de clips de vídeo 208
estabilización de imágenes 208
Establecer selección a proyecto 29
Establecer selección a vista 29
etiquetado de archivos de medios 97
etiquetas de medios 97
Etiquetas rápidas 97
eventos
agrupación 211
ajustar 166
ajuste 169
aplicación de fundidos 203
atributos 227
botones 761
colocación en orden aleatorio 183
copia 173
corte 172
deslizamiento 200
deslizamiento con recorte 196, 200
desplazamiento 201
división con recorte 197
división y recorte 201
edición 157
efectos de audio 361
envolventes 203
inversión 184
marcadores de medios 265
movimiento 163
pegar 175
propiedades 220
reorganización 183
selección 158
eventos de deslizamiento con recorte 196, 200
eventos de división con recorte 197
eventos de división y recorte 201
eventos de vídeo
efectos 376
propiedades 220
eventos vacíos,inserción 157
evitar que las ventanas se anclen 35
Expandir capas de pista 291
expansión de pistas multicámara 237
expansión posterior a la edición 180
Explorador de XDCAM 484
exportación 83
archivos AAF 85
fotogramas desde escala de tiempo 555
subtítulos 533
vídeo a cámaras P2 89
vídeo a discos XDCAM 493

vídeo a las cámaras AVCHD 500
exportar
vídeo en PSP™ (PlayStation®Portable) 90
Extender para rellenar f. 341
Extender vídeo para llenar fotograma de salida 619
extensión de eventos de tiempo 193
extensión de tiempo de eventos 220
Extensión de tiempo/Herramienta de compresión 195
extensiones 695
extensiones de Vegas Pro 695
extracción de audio desde CD 153

F

FaderPort 682
favoritos 39
filmación de vídeo multicámara 233
finalización de archivos AAF 85
flujo de trabajo 2K 497
flujo de trabajo 4K 497
flujo de trabajo con proxy inicial 477
flujo de trabajo de 4K 123
Foco a escala de tiempo,métodos abreviados 759
forma de onda, visualización durante la grabación 732
Formato de archivo P2 88
formato de archivos P2 120
Formato de píxel 61
formatos de archivo 785
fotograma congelado 205
fotograma, velocidad 127
fotogramas
copia en el portapapeles 555
exportar 555
fotogramas clave
animación 352
controlador 353
grabación de automatización 326
interpolación 340
fotogramas clave de movimiento de vídeo 754
fotogramas de vídeo corruptos 105
fotogramas de vídeo rojos 157
fotogramas negros en la Vista previa de vídeo durante la renderización 105, 157
fotogramas rojos en la escala de tiempo,fotogramas de vídeo corruptos 157
fotogramas rojos en la escala de tiempo,fotogramas de vídeo rojos 105
Frontier TranzPort 679
fundidos de eventos 321

G

Gamma de composición 62
gamma, composición 62
Generación de vista previa de RAM dinámica 565
generadores de fondo 46
generadores de medios 46
Generar código de tiempo MIDI 587
generar registro de volumen 576
Generar reloj MIDI 588
gestión de clips de Vegas Pro Connect 651
gestión de color 501
giro, máscaras 336
glosario 777
grabación
audio 133
en Broadcast Wave Format 732
en contenedores de medios 125
monitor de entrada 138, 306, 432
preferencias de dispositivo 739
grabación de CD 591, 599
grabación de DVD 602
grabación en un disco Blu-ray 599
Grabar, modo de composición 461
Gracenote 155
grupos compuestos
selección 276
silenciamiento y aislamiento 290
guardar
asignaciones del teclado 702
Guardar automáticamente regiones y marcadores de recortadora con archivo de medios 718
guardar configuración en perfiles de vídeo para la futura detección automática 127
Guardar instantánea en archivo 561
Guardar proyecto como referencia de ruta de acceso en medio renderizado 79, 619
guardar registro de volumen junto con archivo de medios 623
Guardar relaciones medio-uso en biblioteca de medios activa 711
Guardar renderizaciones previas activas al cerrar el proyecto 711

H

Habilitar administrador de medios 711
Habilitar ajuste 30
Habilitar ajustes 166
Habilitar asignación multicanal 307, 493, 620, 624
habilitar bucle en eventos de forma predeterminada 742
Habilitar búfer de pista 739
Habilitar detección de escenas HDV 147
Habilitar guardado automático 711
Habilitar renderización de GOP largo sin recompresión 624, 711
Habilitar sobrescritura de la escala de tiempo 189
Habilitar soporte para joystick 712
Hacer coincidir con configuración de medio- ,botón 57
Hacer coincidir con la configuración de vídeo del proyecto 103, 106, 712
Haga doble clic en cargas de archivos de medios en la recortadora en lugar de en las pistas 711
HDV
  captura 151, 479
  detección de escenas 147
  edición 479-480
  impresión en cinta 615
Herramienta de deslizamiento 19, 200
Herramienta de desplazamiento 19, 195, 201
Herramienta de división y recorte 201
Herramienta de edición de envolventes 21
Herramienta de edición de selección 21
Herramienta de edición de zoom 22
Herramienta de edición normal 19
Herramienta de extensión/compresión de tiempo 19
Herramienta de mezcla 19, 183
Herramienta de recorte y división 19
herramientas 195, 201
  Extensión de tiempo/Herramienta de compresión 195
  Herramienta de deslizamiento 19, 200
  herramienta de división y recorte 201
  Herramienta de edición de envolventes 21
  Herramienta de edición de selección 21
  Herramienta de edición de zoom 22, 231
  Herramienta de edición normal 19
  Herramienta de extensión/compresión de tiempo 19
  herramienta de marcador 273
  Herramienta de mezcla 19, 183
  Herramienta de recorte y división 19
herramientas de edición 19
Histograma 581

I

icono de plugin amarillo 133, 360-361, 364, 367
icono de plugin rojo 133, 360-361, 364, 367
iconos personalizados para secuencias de comandos 697
iconos, personalización para secuencias de comandos 695
Ignorar agrupación de eventos 211
Ignorar bloque de datos al abrir archivos WAV comprimidos 713
imágenes fijas
  captura desde escala de tiempo 555
  creación de presentaciones de diapositivas 112
  duración predeterminada 744
  reducción de parpadeo de entrelazado 214
importación
  archivos AAF 85
  archivos Broadcast Wave Format (BWF) 115
  archivos de cámara RED ONE y EPIC 120
  archivos MXF 481, 484, 488
  archivos VOB 117
  archivos VRO 117
  AVCHD 120
  clips desde XDCAM Station 118
  de las unidades de grabación de memoria 120
  desde unidades de grabación de disco duro 120
  discos XDCAM 484
    importación 488
  listas de edición desde dispositivos XDCAM 484
  medios 114
  P2 120
  subtítulos 536
  vídeo 117, 140
  XAVC 120
  XDCAM EX 120
importación de proyectos 83
importación de vídeos desde 120
Importación estéreo como monofonía dual 715

Importar audio con tempo del proyecto 732
Importar MXF como multicanal 714
impresión en cinta 615
IMX 481, 488, 493
incluir cancelación en renderizaciones e imprimir en cinta 247
indicadores de control externo 421
infracción del extremo de la pantalla 252
Inframuestreo 220
Iniciar desde código de tiempo MIDI 588
inserción
buses 418, 424
buses de audio 400
efectos asignables 367, 418, 424
efectos en buses 363
envolventes de bus 313
envolventes de panoramización 309
envolventes de vídeo 314
envolventes de volumen 309
eventos con Pegar insertando 175
eventos en la escala de tiempo 108
eventos vacíos 157
marcadores 261
marcadores de comando 267
marcadores de índice de CD 271
pistas de audio 275, 418, 424
pistas de vídeo 275
regiones 264
regiones de pista de CD 271
tiempo 157
instantáneas, captura desde la escala de tiempo 555
Intercambiar (izquierda)/(derecha)
tarjeta gráfica 3D estereoscópica de Windows 730
Intercambiar izquierda/derecha
plantillas de renderización personalizadas 254
propiedades de medios 127
Intercambiar(izquierda)/(derecha)
propiedades del proyecto 60, 247
intercambio con otros editores 83
intercambio de canales de audio 217
intercambio de proyectos 83
intercambio de proyectos After Effects, intercambio de proyectos Final Cut 83
intercambio de proyectos Premiere 83-84
intercambio de proyectos Resolve 83
interfaz digital en serie (SDI), vídeo 142
interpolación 346, 355
interpolación espacial 340, 343
interpolación temporal 352
Interpolar posición 740
inversión
eventos 205
subclips 184, 209
inversión de fase de pista 281, 431
inversión de puntos de envolventes 321
Invertir fase, modificador 214
Invertir horizontalmente 253, 342, 346
Invertir verticalmente 253, 342, 346
ISRC 598

J

J cut 193, 195
joysticks 688
joysticks con retroalimentación de fuerza 688
JScript 696

L

L cut 193, 195
latencia 737
latencia de audio 736
latencia de grabación hardware 739
letterbox 621
Limpiar vídeo renderizado previamente 573
Limpieza de vídeo renderizado previamente 30
línea de tiempo
vista general 28
lista de pistas 25
lista PQ 227, 271
Lista PQ 593
Listas de decisiones de edición (EDL) 92
Listas de edición (XDCAM) 484
listas de edición PDZ 484
Luz fuerte, modo de composición 461

M

Mackie Control Universal 658
Mantener los efectos ignorados en ejecución 711
Mantener relación de aspecto (plugin Panoramización/Recorte) 340
mantener relación de aspecto,modificador 214
marcadores
Ajustar a marcadores 166
barra de marcadores 29
CD, marcadores de índice de pistas 271
Dibujar siempre líneas de marcador 717
herramienta de marcador 273

inserción 261
marcadores de comando 267
marcadores de medios 265
pista de CD,marcadores de región 271
marcadores de capítulos 261
marcadores de comando de entrada de cue Scott 267
marcadores de comando de EOM Scott 267
marcadores de comando de URL 267
marcadores de índice 271
marcadores de medios y regiones 265
marcas Essence 190, 265, 487, 492, 784
máscaras
ajuste a escala 336
Bézier 333
circulares 334
cuadradas 334
duplicación 336
filtros 457
girar 336
negativas 336
ovaladas 334
positivas 336
rectangulares 334
suavizado 336
máscaras Bézier 333
máscaras circulares 334
máscaras cuadradas 334
máscaras ovaladas 334
máscaras rectangulares 334
MCN 57
medidores de programas pico 416, 423, 428, 437, 444
Medidores de VU 423, 428, 437, 444
medio generado 388
medio sin conexión 711
medios de transmisión 81
medios sin conexión 101
medios, archivos
propiedades 127
metadatos de empaquetado de fotogramas para AVC 255
métodos abreviados de teclado 194, 702, 759
metrónomo 139, 735
mezcla cue 454
mezcla de audio 217, 307, 397, 415
mezcla de auriculares 454
mezcla de monitores 454
mezclas de audio 280
Microsoft .NET framework 696
MIDI
generar código de tiempo MIDI 587
generar reloj MIDI 588
iniciar desde código de tiempo MIDI 588
preferencias 751
ventana Visualización del tiempo 23
modelado de ruido 789
Modificador Forzar re-muestreo 216
Modificador Re-muestreo inteligente 216
modificadores
bloqueo 214
bucle 214
Deshabilitar Resample 216
Forzar re-muestreo 216
invertir fase 214
mantener relación de aspecto 214
Normalizar 215
Re-muestreo inteligente 216
reducir parpadeo de entrelazado 214
remuestreo inteligente 214
silencio 214
modo 3D estereoscópico
plantillas de renderización personalizadas 254
preferencias de dispositivo de vista previa 723
propiedades del proyecto 57
Modo 3D estereoscópico
preferencias de vista previa de vídeo 719
modo 3D estereoscópico anaglífico 245
Modo 3D estereoscópico de fusión 246
Modo 3D estereoscópico de tablero cuadriculado 246
modo 3D estereoscópico en alternancia de línea 245
modo 3D estereoscópico en paralelo 244
modo 3D estereoscópico sólo derecha 246
modo 3D estereoscópico sólo izquierda 246
Modo 3D estereoscópico superior/inferior 244
Modo de automatización de pasador 328
Modo de automatización de pulsación 328
modo de borrado 21
modo de borrador 197, 201
Modo de composición por alfa de origen 461
Modo de composición por multiplicación (máscara) 461
modo de edición expandido 197
modo de panoramización Añadir canales 525
modo de panoramización de balance 525
Modo de panoramización de película 525, 529
modo de superposición primaria 457
Modo Grabación Crash 606
modos de panoramización de audio 525
monitor de entrada 133, 306

monitor de forma de onda 580
monitor de forma de onda de vídeo 580
monitor de formación 584
monitor de formación RVA 584
monitor de vectoscopio
campos
Vectoscopio 579
monitores externos 557, 566-568
monitores,externos 567-568
monitorización
niveles de bus 434, 440
niveles de efectos asignables 447
niveles de pista 424
monofonía dual 715
mostrar fichas en la parte superior de las ventanas ancladas 747
mostrar fotogramas en ventana de vista previa de vídeo durante reproducción 722
Mostrar historial de recortadora con el nombre de archivo primero y la carpeta después 711
Mostrar nombres de tomas 721
Mostrar números de tomas 719
mover
eventos 163
movimiento
pistas 277
movimiento de pista 343
movimiento primario 349, 467
MPEG-2 transport streams *Véase:* HDV
multicanal, audio
sincronizar 202
multicanal,audio
adición a proyectos 217

N

Net Notify 711
niveles de envío 424
no cuantizar a fotogramas en las ediciones de solo audio 742
normalización de eventos 214, 789
Normalizar nivel de pico 732
Novedades 15
nueva
duración de imagen fija 742
nueva captura
clips de XDCAM 488
nuevo
funciones 15
pistas de audio 275
pistas de vídeo 275
proyectos 57
número de catálogo de los medios (MCN) 57
Números de catálogo de los medios (MCN) 68
NXCAM 120

O

obtención de medios desde Internet 38, 155
obtención de vista previa
RAM dinámica, vistas previas 565
vistas previas de pantalla dividida 563
Ocultar automáticamente el área de anclaje 749
ocultar el área de anclaje 749
omisión
efectos asignables 447
efectos de audio 133, 359, 371-372, 424
efectos de bus 435, 441
efectos de vídeo 376, 557
opciones de línea de comandos 698
Optimize GPU display performance 731
orden de campos 128
ordenación de pistas 277
Oscurecer, modo de composición 462

P

panoramización de eventos de vídeo 331
panoramización de pistas de audio 280, 516, 525, 688
Pantalla, modo de composición 461
paquete de filtros 371, 379
paquetes 371
parámetros predeterminados
paquetes de efectos 371
parpadeo de entrelazado,reducir 214
parpadeo,reducir entrelazado 214
patrón de prueba 603
patrón de pruebas 388
pegado
atributos de evento 227
Pegar insertando 175
Pegar repitiendo 175
pegar
eventos 175
perfiles de vídeo y detección automática 127
Permitir arrastre de tipo Ctrl+arrastrar cursor sobre eventos 717
Permitir el arrastre del cursor de edición 718

Permitir eliminación de fotogramas recreados al abrir DV de 24p 713
Permitir renderizaciones Wave de hasta 4 GB 713
personalización
  asignación de nombres de puertos ASIO 703
  barra de herramientas 701
  métodos abreviados de teclado 702
  Vegas Pro, área de trabajo 708
Piedra angular 253
pinchazo
  adición de medios 110
  grabación 135
pista de bus de vídeo 300
pista heredada,ganancia de envío 732
pista primaria 457
pistas
  agrupamiento 277
  búfer 739
  cambiar nombre 424
  cambio de nombre 281, 290, 292
  composición 457
  duplicación 279
  E/S 424
  edición 275
  efectos 359
  eliminación 176
  escala de tiempo 28
  fotogramas clave 356
  grabación de automatización 326, 431
  inserción de pistas de vídeo 275
  insertar pistas de audio 275
  mezcla 397
  mezcla en pistas nuevas 307
  panoramización 430
  pista de vídeo,controles 290
  reordenar 277
  selección 276
  volumen 280, 424
pistas de vídeo
  efectos 376
  inserción 275
pistas extra en CD 593
pistas secundarias 459
píxel, relación de aspecto 127
píxeles cuadrados 57
plantillas
  plantillas de comando 267
  plantillas de renderización 635
playback rate 225
plugin Credit Roll 388
Plugin de mapa de alturas 462
plugin de mapa de bultos 462
plugin de mapa de desplazamiento 462
plugin Títulos & Texto 390, 393
plugins concordantes 133, 360
plugins VST bloqueados 741
posición del cursor 163
Position bias 740
post-giro 790
pre-giro 148, 790
predeterminados
  definido 777
preferencias
  Audio 732
  Configuración de CD 750
  Control externo & automatización 754
  dispositivo de audio 736
  dispositivo de vista previa 722
  edición 742
  efectos VST 741
  General 711
  MIDI 741
  Sincronizar 751
  Vídeo 719
  Visualización 747
Preferencias de audio avanzadas 739
preferencias de dispositivo de vista previa 722
preferencias de edición 742
Preferencias de vídeo 719
Preferencias generales 711
preparación de pistas para grabar 30, 424, 551
preparación de pistas para la grabación 281
preparación de proyectos para Vegas Pro Connect 648
presentaciones de diapositivas 112
preservar tono al alargar eventos de audio 742
PreSonus FaderPort 682
procesamiento RVA de punto flotante 57
Profundidad de bit 65
propiedades
  medios, propiedades 127
  propiedades del proyecto 57
propiedades de evento de audio 220
propiedades del proyecto de vídeo 57
proyectos
  Advanced Authoring Format (AAF, o formato de creación avanzado) 85
  almacenamiento 77-78
  anidamiento 75
  apertura 68
  cierre 93
  creación 57
  Listas de decisiones de edición (EDL) 92

propiedades 57
renderizar 619
vista previa 551
proyectos 3D 243
proyectos 3D estereoscópicos 243
ajuste de profundidad 252
alineación de las vistas de ojo izquierdo y derecho 252
configuración 243
renderización 254
sincronización de eventos 248
subclips 248
YouTube 3D 257
proyectos de 3D estereoscópicos
vista previa 248
proyectos de guardado automático 711
proyectos de renderización Surround 5.1 529
proyectos recientes 77
proyectos rotados 72
PSP™ (PlayStation®Portable) 90
publicación de proyectos 81

R

rango dinámico 784
recompresión 623, 716
recortar automáticamente imágenes fijas añadidas a la escala de tiempo 742
recorte 331, 795
recorte adyacente 193
recorte de archivos de medios al guardar proyectos 78
recorte de borde de eventos 193
recorte de clips XDCAM de resolución completa 491
recorte de eventos 178
recorte de pistas multicámara 237
recorte, eventos 193
recorte,controles
opacidad de la pista de vídeo 290
recuperación de bloqueo 77
reducción de puntos de envolventes 321
reducir parpadeo de entrelazado, modificador 214
referencia de ruta en archivo renderizado 79
referencias a rutas en archivos renderizados 622
Regenerar audio anidado sin conexión 75
Regenerar picos de audio 231
regiones
adición de archivo a la escala de tiempo 38
almacenamiento en archivo de medios 184
inserción 264
regiones de pista (CD de audio) 271
registro de volumen 576
registro S 501
espacio de color 129, 637
Registro S
transformación de vista 62
regla 705
Regla de tiempo 705
rehacer ediciones 229
Relación de aspecto del píxel 59
relación de aspecto, mantenimiento 215
reloj 588
remuestreo de eventos de audio 792
remuestreo inteligente, modificador 214
remuestreo, eventos de vídeo 214
renderización
archivos MPEG 628
audio multicanal 624
para DVD Architect Pro 629
plantillas personalizadas 635
proyectos 619
proyectos 3D estereoscópico 254
renderización inteligente 483, 623, 716
XDCAM EX 483, 623
renderización de audio en subprocesos 736
renderización de paso para fotogramas no editados 623, 711
renderización de pistas con varios procesadores 736
renderización de XDCAM EX
inteligente 623
renderización inteligente 483, 623, 716
renderización previa 571
renderización sin recompresión 623, 716
renderizar
en pista nueva 307
Renderizar archivos Wave grandes como Wave64 711
Renderizar fotogramas I en marcadores 261
Renderizar previamente audio a archivo de proxy 603
Renderizar video previamente de forma selectiva 571
Renderizar vídeo previamente de forma selectiva 30
reordenación de pistas 277
reorganización de eventos 183
reparación de desplazamientos de sincronización 202
Reproducción en bucle 29, 555

reproducción en bucle de eventos 214
resolución de la ventana vista previa de vídeo 555
Restar, modo de composición 461
reversión
eventos 209
revisión de proyectos con dispositivo móvil 649
revisión de proyectos en Vegas Pro Connect 649
RGB de estudio 585
rodillos A/B (capas de pistas),edición 290
rotación
composición 3D 464
rotaciones
plugin de ajuste 3D estereoscópico 253

S

salida de Vegas Pro 93
salidas de hardware para audio 403
Saturación de color de icono 748
SDI 142
SDI (interfaz digital en serie) 149
SDI (interfaz digital en serie), vídeo 142
Se le preguntará si desea mantener los archivos tras la grabación 711
secuencias de comandos C# 695
secuencias de comandos de Visual Basic 695
segmentos, ajuste de envolventes 321
segmentos,ajuste de envolventes 742
selección
canales en mesa de mezclas 419
eventos 158
pistas 276
regiones 265
selección de cámaras 237
selección de tiempo, desvanecimiento de envolventes 321
selección de tomas 209
selección de tomas para vídeo multicámara 237
seleccionar
regiones de bucle 29
Seleccione los efectos VST que estarán disponibles como plugins de audio 741
selecciones de tiempo
creación 158
puntos de envolventes 321
semitonos 222
señalización 72
señalización digital 72
Separación de lente 470
silenciamiento
pistas 290
silenciar
todas las pistas de audio 555
todas las pistas de vídeo 555
silencio 157
buses 438, 446
efectos asignables 447
eventos 214
grupos de pistas 277
pistas 280, 424
Simular relación de aspecto de píxel de dispositivo 146
simular relación de aspecto del dispositivo 555
sincronización de clips multicámara 234
Sincronización de códigos de tiempo MIDI 587
sincronización de eventos de audio/vídeo 202
sincronización de proyectos con Vegas Pro Connect 648
Sincronizar preferencias 751
sincronizar vínculos 212
situación del cursor 163
Software de búsqueda de clips para XDCAM EX 481
software Sound Forge Pro 217
solapamiento de varios medios seleccionados 108, 742
SPTI directa 750
StreamChase 118
suavidad
plugin Panoramización/Recorte 331
valor predeterminado 754
ventana Movimiento de pista 343
ventana Panoramizador surround 522
suavidad predeterminada 757
Suavidad predeterminada de movimiento de pista 757
Suavidad predeterminada de panoramización y recorte 757
Suavizado y reducción de datos de automatización tras grabación 754
suavizado, máscaras 336
subclips 191, 248
subtítulos 533, 546, 560
subtítulos .scc 533
subtítulos .srt 533
subtítulos .xcc 533
subtítulos CEA608 267
subtítulos de .smi 533
subtítulos de ATSC 533
Subtítulos de CEA608 533
Subtítulos de la línea 21 535

subtítulos de SCTE 533
Subtítulos de SubRip 536
superficies de control
  descripción general 655
  Frontier TranzPort 679
  Mackie Control Universal 658
  PreSonus FaderPort 682
  superficies de control genéricas 684
superficies de control genéricas
  configuración 686
  uso 684
superficies de control MIDI 684
supermuestreo 300
Superponer, modo de composición 461
Superposición con transformación 2 a 1 462
superposiciones en ventana de vista previa de vídeo 555
surround 5.1
  automatización de efectos de audio 318
  configuración del hardware 513
  renderización 529
Surround 5.1
  panoramización 516
surround sound *Véase:* 5.1 surround
sustitución de archivos de Proxy de XDCAM con archivos de resolución completa 484
sustitución de medios 102

T

Tamaño de búfer 740
Tamaño de búfer de RAM máximo 148
tarjeta gráfica de Windows 248
Tarjeta gráfica de Windows 567, 728
tarjetas SDI AJA
  captura desde 149
  vista previa de vídeo en un monitor externo 570
Tarjetas SDI AJA
  configuración 723
telecine 794
telecine inverso 786
tempo
  Importar audio con tempo del proyecto 732
  tempo del evento 220
  tempo del proyecto 57
  visualización en eventos 209
texto
  generadores de medios,ventana 46
  plugin Títulos & Texto 390
  títulos 393
  ventana Generadores de medios 388
tiempo
  eliminación 176
  inserción 157
tiempo de grabación 34
tiempo predeterminado entre pistas de CD 742
Tinta color de icono 748
Tipo de desenfoque de movimiento 63
tipo de desvanecimiento predeterminado 756
tipo predeterminado de envolvente de audio 754
tira de canal de pista de audio 424
tira de escritura 281, 292
tiras de canal 417, 420-421
tiras de canal de envío de efectos 447
Tiras de canal de envío de efectos 370
Titulador ProType 394
títulos 390, 393
toma
  eliminación 210
toma activa 220, 721
tomas
  cambiar nombre 209
  cambio de nombre 220
  grabación 135
  selección de activa 209
  Toma anterior 209
  Toma siguiente 209
tomas multicámara con crossfade 239
transferencia de clips de XDCAM 484
transferencia de clips XDCAM 488
transferencia de proyectos a Vegas Pro Connect 648
Transformación de vista 62
Transiciones,ventana 383
transport streams *Véase:* HDV
TranzPort 679

U

UK PPM 416, 421, 429, 451
unidades de grabación de disco duro 120
unidades de grabación de memoria CompactFlash 120
unidades de grabación de memoria,importación de vídeo desde 120
UPC, códigos 57
Usar codificación de 10 bits 149, 723
usar código de tiempo en archivo 127
Usar configuración de rotación de salida del proyecto 723
Usar envolvente de audio basada en clip 714
Usar esquema de color de Vegas de 747

Usar formatos de vídeo de fotograma segmentado progresivo (psf) 723
Usar ganancia de envío de pista heredada 732
Usar Net Notify para estar informado sobre actualizaciones de productos de Sony 711
Usar rango de arrastre lineal 711
Usar SPTI directa 750
Usar todas las corrientes y canales 186
Usar unidad de fotograma para el audio 714
uso compartido de proyectos en línea 81
Uso de efectos HitFilm 124
Utilizar dispositivo de vista previa con audio 737

V

valores predeterminados
  transiciones 383
velocidad 27
velocidad de fotogramas 60, 225, 751, 785
velocidad de reproducción 27
velocidad de salto 743
velocidad de salto/JKL 742
velocidad normal 27
Ventana Administrador de plugins 47
ventana Campos de vídeo 579, 585
Ventana Compositores 47
Ventana de bus del master 397
ventana de generadores de medios 46, 393
Ventana de la mesa de mezclas 52, 415
ventana de la recortadora 184
Ventana de Vegas Pro 17
ventana del explorador 37
ventana del explorador de dispositivos 120
Ventana del panoramizador surround 518
ventana Editar detalles 227
ventana Generadores de medios 388
Ventana Medidores de volumen 53, 573
Ventana Medios de proyecto 95
ventana Panoramizador surround 525
ventanas flotantes 35
Ventanas flotantes (ajuste 3D estereoscópico) 254
vídeo
  aceleración o ralentización 205
  acelerar o ralentizar 193
  adición de efectos 376
  captura 140
  controles de pistas 290
  conversión a 24p 152
  fotogramas clave 352
  importación desde las unidades de grabación de memoria 120
  importación desde unidades de grabación de disco duro 120
  importar desde una cámara de DVD 117
  inserción de pistas de vídeo 275
  movimiento de pista 343
  preferencias 719
vídeo a 24p 152
vídeo a cámara lenta 205
vídeo a cámara rápida 205
vídeo de 24p 98
Vídeo de 24p 713
vídeo de escaneo progresivo 152
vídeo de interfaz digital de serie (SDI) 723
vídeo de interfaz digital en serie (SDI) 149, 570
vídeo hacia atrás 205, 209
vídeo multicámara
  edición 233
  filmación 233
  preferencias de tomas 719
  sincronización 234
  vistas previas 237
vídeo NTSC a 60i 152
vídeo PAL de 50i 152
Vídeo SDI (interfaz digital de serie) 723
vídeo SDI (interfaz digital en serie) 570
Vincular a panoramización de pista principal 287
vista previa
  archivos de medios 37, 103
  proyectos 551
  proyectos de 3D estereoscópicos 248
  renderizar video previamente de forma selectiva 571
vista previa a pantalla completa 567, 722
vista previa a velocidad de fotogramas total 565
vista previa de audio retrasada 360
vista previa de vídeo
  Vista previa de vídeo, ventana 555
vista previa multicámara de fotogramas total 237
vistas de calles/curvas para fotogramas clave 352
vistas previas de pantalla dividida 563
vistas previas de RAM dinámica 565
vistas previas de vídeo
  monitor externo 566
  RAM dinámica, vistas previas 565
  vistas previas de pantalla dividida 563
  vistas previas de RAM dinámica 719

vistas previas de vídeo interna y externa simultáneas 722
visualización secundaria de Windows 567
volumen
archivos AC-3 renderizados 531
pistas de audio 285
volver a capturar
vídeo 101
Volver a comprimir los fotogramas editados 724
volver a explorar carpeta de menús de secuencia de comandos 695

W

Windows Media Player
comandos 267
subtítulos 536, 546

X

XAVC 120
XDCAM
archivos proxy 491
configuración 484
edición de clips en la escala de tiempo 491
flujo de trabajo 483
flujo de trabajo con proxy inicial inalámbrico 477
listas de edición 486
marcas Essence 190, 265, 487, 492, 784
XDCAM EX
flujo de trabajo 481
importación 120
renderización 483, 623
renderización inteligente 483, 716
XDCAM Station (XDS) 118

Y

YouTube
3D 81, 257
carga en 81
subtítulos 545

Z

zoom 231